Komoda & Amiga plus - magazyn użytkowników komputerów Commodore

K&A plus #5

Lato / jesień 2016

Edycja polska

WYWIAD:
SID ADVENTURES: LINUS

REZUREKCJA: SHADOW OF THE BEAST
PIXEL HEAVEN 2016

NOWOŚCI:
THE LANDS OF ZANDOR
VORTEX CRYSTALS
NIGHT OF THE VALKYRIE



Wstępniak

Cień Bestii

Był rok 1989, gdy cień bestii przemknął przez domy i mieszkania na całym świecie. Zawładnął nami mroczny, choć pięknie gradientowany świat, a niebezpieczeństwo rozpalało w naszych młodych głowach zarówno lęk, jak i pasję. Wszyscy walczyliśmy do utraty tchu, a ci, którzy przetrwali, myśleli że to już koniec. Czas pokazał, że się mylili…

Tak, moi Drodzy Czytelnicy. *Shadow of The Beast* powrócił po raz czwarty, co prawda już nie na Amigę i C64, tylko w wersji dla PS4, ale czyż nie jest to wspaniały temat dla naszej Rezurekcji? Redaktor Petrichor przygotował dla was nie lada gratkę, a mianowicie artykuł poświęcony wydanemu w maju remake'owi tej kultowej gry. Nietrudno się domyślić, że *Shadow of The Beast* jest tematem przewodnim tego numeru, gdyż jego okładkę zdobi postać Aarbrona – bohatera gry. Kolejną pozycją w tym numerze, którą wam serdecznie polecam, to wywiad z Saschą Zeidlerem, czyli z Linusem, aktywnym członkiem kilku grup demoscenowych na platformę C64. Jak zwykle nie zabraknie również ciekawych artykułów oraz opisów nowych i starszych gier na nasze ukochane maszyny.

W poprzednim numerze wspomniałem, że chciałbym stworzyć wraz z waszą pomocą nową rubrykę. Dla przypomnienia dodam, iż będzie to coś w stylu listy przebojów gier komputerowych *Top 10*, która ukazywała się na łamach nieistniejącego już magazynu *Komoda*. Tym razem proponuję wersję rozszerzoną o kilka platform (C64, 16/116/Plus4, VIC-20, Amiga). Więcej informacji na ten temat znajdziecie w najbliższym czasie na naszej stronie internetowej http://ka-plus.pl/ oraz na naszym fanpage'u – http://facebook.com/KA-Plus

Za każdym razem, gdy tworzymy nowy numer, największym wyzwaniem jest dla nas jego wersja angielska. Przetłumaczyć tak dużą ilość tekstów w odpowiedniej jakości, to nie bułka z masłem. Dlatego chciałbym serdeczne podziękować tym, którzy z nami współpracują w zakresie tłumaczenia tekstów, poświęcając jednocześnie swój prywatny czas. Ogromne podziękowania dla: **Michała Rzepki** (**Slayerpl**), **Karoliny Baranowskiej** (**Karo**), **Mariusza Aniszewskiego** (**MA**), **Michała Sroki, Magdaleny Piss, Grzegorza Sojki, Tomasza Kubisztala, Matta Skotarskiego** oraz **Matta Knotta.** To właśnie dzięki tym osobom, oprócz naszych tłumaczy redakcyjnych, jesteśmy w stanie dotrzeć do ludzi z całego świata poprzez wersję angielską naszego pisma.

Na koniec chciałby serdecznie zaprosić wszystkich do zapoznania się z załączonym do pisma cover diskiem na którym umieściliśmy gratkę dla fanów komputera PET – grę *Łazik* grupy Slavia skonwertowaną na właśnie tę platformę!

To wszystko, co chciałem wam przekazać na wstępie. Pozostaje mi tylko zaprosić was do lektury piątego numeru *K&A plus* z nadzieją, że spodoba się wam tak samo, jak poprzednie.

Komek & redakcja

Jeśli jesteś z językiem angielskim za pan brat, a pisanie lub tłumaczenie tekstów sprawia Ci przyjemność, to zapraszamy do współpracy z nami. Poszukujemy osób, które pomogą nam w tłumaczeniu tekstów do angielskiej wersji *K&A plus.*

Kontakt: team@ka-plus.pl albo K&A Plus-Facebook. Liczy się każda pomoc! Zapraszamy.

SPIS TREŚCI

lato/jesień **2016**



COMMODORE

▪Plus/4 ▪VIC20 ▪C16 ▪C64 ▪C128

AMIGA

▪M68k ▪AOS 4.x ▪Aros ▪MOS

RÓŻNE

COVERDISK



Komoda & Amiga plus
Magazyn użytkowników komputerów firmy Commodore

Redaktor naczelny: Komek
Redaktorzy: Ramos, noctropolis, Bobikowoz, Tomxx, Minimoog, MrMat, Don Rafito, c00k, JargoV, GeoAnas, Neurocide, Atreus, Petrichor

WWW: http://ka-plus.pl **E-Mail:** team@ka-plus.pl

Oprawa graficzna, skład i łamanie: Tomxx, MrMat
Rysunki: Johnny
Projekt i wykonanie okładki: Ruben Messeguer
Korekta: Komek, Minimoog, noctropolis, Tomxx, MrMat, Galbasówka, Dawid Kujawa
Korekta angielska: Matt Knott
Tłumaczenie tekstów: Slayerpl, Bobikowoz, Tomxx, Karo, Petrichor, Michał Sroka, Tomasz Kubisztal, Mariusz Aniszewski, GeoAnas, Grzegorz Sojka, Magdalena Piss, Matt Skotarski
Współpraca: Uka, Paweł Król, Michał Sroka, Hery

Fresh News

C64

BUG HUNT

RGCD, 2016



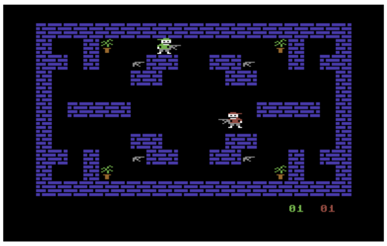
Są na pewno wśród was tacy, którzy choć raz połknęli muchę lub innego owada. Oczywiście mam tutaj na myśli sytuacje, która może zdarzyć się przypadkiem, podczas biegania lub jazdy na rowerze z otwartymi ustami. Cóż, niestety trzeba „to" wtedy przełknąć. Oczywiście, postać rzeczy zmienia się, gdy takie „połykanie" jest tylko tematem gry komputerowej, ponieważ ani człowiek, ani owad nie ponosi z tego powodu żadnych konsekwencji. Bug Hunt to gra, w której wcielasz się w postać sympatycznego stworka, połykającego nadlatujące owady. Dobry refleks i sprawny joy są tutaj niezbędnymi elementami do ukończenia gry. Ogólnie niezła rozrywka otoczona wesołą muzyczką i fajna grafiką.

■ **Komek**

C64

SHOTGUN

ZeHa, 2016



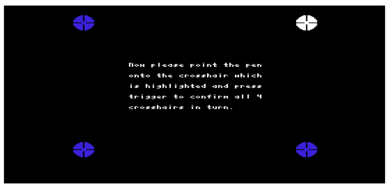
Pierwszym impulsem, który pchnął mnie do zagrania w *Shotgun* był screen z minimalistyczną, klasyczną grafiką, jaki ujrzałem przeglądając stronę CSDb. Aby w nią zagrać potrzebne są dwie osoby, gdyż brakuje tutaj opcji pojedynku z komputerem. Jakby tego było mało, gra oferuje nam możliwość zagrania we trzech, a nawet czterech, czyli tak zwany multiplayer game. A o co w niej chodzi? Otóż biegasz po labiryncie z pukawką i celujesz do przeciwnika jednocześnie unikając jego pocisków. Oprócz wcześniej wspomnianego wyboru ilości graczy można również wybrać sobie rodzaj i kolor labiryntu w którym rozegra się pojedynek. Gra oczywiście jest darmowa, ale można także kupić wersję kolekcjonerską na dyskietce 5.25". Ogólnie fajny programik, który idealnie nadaje się na imprezy piwne z kumplami;)

■ **Komek**

VIC-20

MINISKETCH

Mike, 2016



Wśród nowych gier komputero-

wych znalazło się coś, o czym warto wspomnieć. *Minisketch*, jest programem do rysowania, który współpracuje z piórem świetlnym. Aby go uruchomić należy użyć rozszerzenia 8 kByte RAM. Za pomocą sprytnego algorytmu program ten może obsłużyć wyższą rozdzielczość niż ta ograniczona, którą oferuje pióro świetlne.

■ **Komek**

C64

EYE OF THE GODS

Psytronik, 2016



Czy podobała się wam gra Souless, którą wydała firma Psytronik w 2012 roku? Jeśli tak, to mam dla was dobrą informacje, gdyż całkiem niedawno wypuścili na rynek podobny program pod tytułem *Eye of the Gods*. Jest to typowa labiryntówka, którą można porównać do słynnego Draconusa, chociażby ze względu na podwodną część labiryntu. Rozbudowana sceneria, dobra grafika i muzyka oraz wysoka grywalność sprawiają, że *Eye of the Gods* powinna się spodobać nawet tym, którzy wolą innego rodzaju gry.

■ **Komek**

C64

EXCALIBUR

Laddh, 2016



Oto kolejny przykład, że małe rzeczy potrafią bardzo cieszyć i tak też jest z gierką *Excalibur*. Jeśli lubisz zręcznościówki i platformówki, to masz je wszystkie w jednym, a jeżeli dodatkowo lubisz klimaty w stylu: rycerze, łucznicy, wojownicy i czarodzieje, to gwarantuję Ci, że bardzo polubisz tę grę. Przekonaj się, że władanie mieczem to nie rąbanie na oślep, ale wyczucie momentu, kiedy można zadać śmiertelny cios. Dodatkowym plusem gry jest prosta, ale za to ładna grafika.

■ **Komek**

C64, Plus 4

PENTAGRAM

Rod&Emu, 2016



Gry przygodowe zawsze cieszą, przynajmniej mnie. A cieszą podwójnie, gdy są naprawdę dobre. Do tego grona mógłbym zaliczyć grę *Pentagram*, która jest konwersją spectrumowej przygodówki z 1986 roku, w której wcielamy się w czarnoksiężnika Sabremana. Naszym zadaniem jest odtworzenie dawnego pentagramu posługując się kamieniami runicznymi. Gra w dużej mierze polega na eksplorowaniu terenu. Rozgrywka ukazana jest w rzucie izometrycznym. Gra, choć jej oryginał pochodzi z lat 80, jest bardzo wciągająca, posiada ładną i klimatyczną grafikę. Pewnym minusem jest sterowanie, które trzeba sobie przyswoić oraz zmienna szybkość gry zależnie od ilości obiektów na ekranie.

■ **Minimoog**

C64

1917

Slavia, 2016



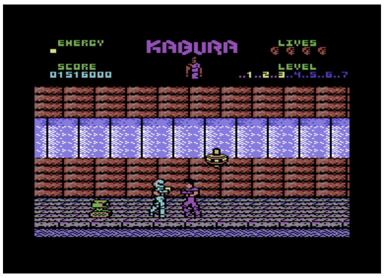
SEUCK Compo 2016 trwa! Slavia przygotowała grę na tę okazję – *1917*. Akcja toczy się w październiku 1917 w Rosji. Wódz rewolucji – Włodzimierz Lenin – musi przedrzeć się przez petersburski Pałac Zimowy by rozprawić się ze złym carem raz na zawsze i ustanowić władzę proletariatu. Na drodze stają mu różnej maści wrogowie klasowi – szlachcice, burżuje, Żydzi, księża. Należy tu zaznaczyć, że gra ma oczywiście charakter żartobliwy.

■ **Minimoog**

C64

KABURA

Sputnik World, 2016



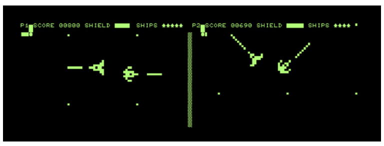
Gry typu Shoot'em Up nie wymagają zbyt wiele od naszych szarych komórek. Jedyne co jest potrzebne to dobry refleks. Kabura jest połączeniem szybkiej akcji z umiarkowanym stopniem trudności. Uważam, że to dobry pomysł, gdyż zbyt trudne strzelanki nie raz potrafiły zniechęcić gracza już w pierwszych minutach rozgrywki. Gra momentami kojarzy mi się ze starym i poczciwym *Soldier of Light*. Zróżnicowane scenerie, dobra grafika oraz wspomniana wcześniej szybka akcja czynią z tego programu pozycję godną polecenia.

■ **Komek**

CBM II

SPACE CHASE

Christian Krenner, 2016



CMBII to komputer obsługujący wyłącznie tryb tekstowy. Mając odpowiednie zasoby czasu, chęci oraz umiejętności okazuje się, że da się ominąć to ograniczenie i stworzyć grę posiadającą grafikę. *Space Chase* to produkcja, która wciąż pozostaje w fazie beta, jednak jest już w pełni grywalna.

W tej kosmicznej strzelaninie biorą udział dwie drużyny statków kosmicznych. Każdy z graczy steruje kapitanem swojej drużyny, a celem rozgrywki jest zestrzelenie przeciwnika odpowiednią ilość razy. Autor zaimplementował nieco fizyki, dzięki czemu po zderzeniu statków kręcimy się w kółko, a bez włączenia silnika pojazdy dryfują w bezkresnej przestrzeni. Do sterowania trzeba się przyzwyczaić, ale po kilku chwilach można swobodnie gonić komputer lub kolegę w kosmosie. Niska rozdzielczość powoduje, że pole widzenia jest bardzo ograniczone, ale znaczniki położenia w przestrzeni pomagają w orientacji. Warto przyglądać się projektowi, który w kolejnych aktualizacjach uzyska muzykę oraz ulepszenia dla statków zdobywane po zniszczeniu członków eskadry przeciwnika. http://www.spacechase.de/

■ **bobikowoz**

Amiga

SCOURGE OF UNDERKIND

Wayne Ashford, Magnus Tegström, 2016



Jeśli miło wspominacie takie gry jak *Gods, Chaos Engine albo Alien Breed*, to koniecznie sprawdźcie projekt *Scourge of the Underkind*. Tworzony jest on przez dwóch pasjonatów: artystę Wayne'a Ashforda oraz programistę Magnusa Tegström'a, którzy będąc miłośnikami wyżej wymienionych tytułów, postanowili stworzyć własną grę na Amigę.

Jak na razie nie wiele wiadomo o samej grze, skąpe informacje mówią o gatunku jednoosobowego *maze crawler'a*. Do wyboru będzie tylko jedna postać, której historię będziemy poznawać w trakcie rozgrywki. Tytuł będzie składać się z 4 „światów" na końcu których będzie czekać na nas oldschool'owy boss! Gra tworzona jest całkowicie w *Deluxe Paint IV* i będzie produkcją darmową.

Panowie rozpoczęli prace nad grą w grudniu 2015 i jak mówią na swojej stronie, prace idą bardzo dobrze, ale gry raczej nie zobaczymy w roku 2016. Na kanale Youtube użytkownika Godzilla7302 możecie znaleźć pierwsze fragmenty rozgrywki! Będziemy bacznie obserwować ten projekt, bo zapowiada się naprawdę obiecująco.

■ **Petrichor**

C64

KILL THE ALIEN

Laddh, 2016



Galaga to jeden z ważniejszych tytułów, zaliczanych do klasyki gier komputerowych. Powstało już sporo programów, które naśladują tę kultową strzelankę. Gra pod tytułem *Kill The Alien* właśnie do takich należy. W sumie to daleko jej do niepowta-

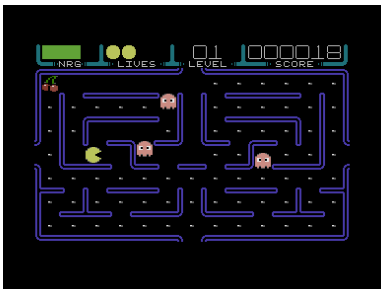
rzalnego klimatu *Galagi*, ale przyznaję, że grało mi się nie najgorzej. Najbardziej brakuje tutaj motywu ataku, gdy najeźdźcy opadają sznurem, po czym ustawiają się w kilku rzędach w górnej części ekranu. W tej grze spadają monotonnie i flegmatycznie w kierunku naszego statku.

■ **Komek**

Plus/4

PAC-PAC

Assassins (ASN), 2016



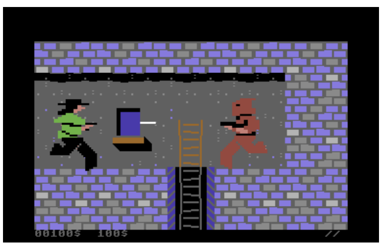
Chyba już nigdy nie uwolnimy się od *Pac-Mana*. I dobrze! Ten żółty stworek zjadający kropki ma w sobie moc łączenia pokoleń. Każdy chce nim zagrać: dzieciak, pryszczaty młodzieniec, państwo w średnim wieku a nawet dziadek i babcia. Węgierska grupa Assassins przygotowała dla nas kolejną wersję gry *Pac-Man* pod tytułem *Pac-Pac*. Napisze jeszcze tylko, że odgrzany kotlecik jest całkiem smaczny. Kto spróbuje?

■ **Komek**

C64

FORT DJANGO

Dr. TerrorZ, 2016



Fort Django to dość specyficzna gra komnatowa, która wyróżnia się fajną, pikselową grafiką i bardzo dużymi sprite'ami. Cała zabawa polega na tym, że biegasz z uzbrojonym gnatem po ogromnym budynku, strzelasz do złych ziomków i zbierasz worki ze złotem. Na końcu gry czekają na ciebie drogocenne skarby ukryte w ogromnej skrzyni. Zgarnij hajs i wydostań się z niebezpiecznego obiektu! Dobra zabawa gwarantowana!

■ **Komek**

VIC20

ATHANOR

Majikeyric, 2016



W trzecim numerze *K&A plus* wrzuciłem krótki tekst o grze *Athanor* w wersji na C64.Pisałem wówczas, że niebawem powinna ukazać się kolejna wersja na platformę VIC-20. No i stało się! Ta świetna przygodówka ujrzała światło dzienne na starym VIC-ku. Głównym bohaterem gry jest zakonnik należący do zakonu franciszkanów, który musi odkryć pewna tajemnicę w opactwie. A więc do dzieła Drogi Graczu.

■ **Komek**

Amiga CD32

SUPER ROBIN

Calvin R Allett & Chris Clarke, 2016



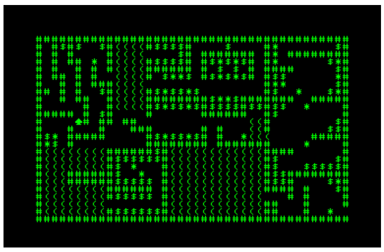
Na zakończenie przeglądu „świeżynek" zostawiliśmy coś dla fanów platformówek. Super Robin to sympatyczna gierka, która składa się z 31 poziomów. Na każdym z nich należy pozbierać wszystkie owoce, a następnie odnaleźć wyjście. Oczywiście, nie obędzie się bez przeszkód, które pragną cię pozbawić siedmiu żyć jakie posiadasz. Dobra grafika oraz wysoka grywalność sprawiają, że program ten powinien się spodobać nawet osobom, które nie koniecznie przepadają za platformówkami

■ **Komek**

PET

ŁAZIK

Slavia, 2016



Łazik, gra znana już od pewnego czasu użytkownikom C64, teraz jest dostępna na PET'a! Platforma, która niezczęsto może cieszyć się nowymi produkcjami, teraz otrzymuje nowego, ulepszonego Łazika z większą ilością poziomów i tą samą grywalnością, co na C64. Penetruj tunele, zbieraj porozrzucane pieniądze i uważaj na potwory!

■ **Minimoog**

COMMODORE

RECENZJA

Recenzja: Minimoog

Niejeden element popkultury staje się na tyle popularny, że przybiera setki różnych konfiguracji, adaptacji, interpretacji etc. Podobnie stało się z grą, która w grudniu 1993 roku opuściła świetne już wówczas studio id Software. Mowa oczywiście o sławetnym FPS-ie pod nazwą Doom.

Musiało minąć dwadzieścia lat, aby tytuł ten trafił na najmniej oczekiwaną platformę – VIC-20. Z początku zupełnym kuriozum może wydać się fakt, aby komputer z 5 kilobajtami wbudowanego RAM-u, procesorem pra-



cującym z częstotliwością 1 MHz i grafiką o szesnastokolorowym bogactwie barw mógłby unieść silnik tak zaawansowanej rzeczy, jaką jest FPS. Tymczasem, z drobnymi ustępstwami, jest to mylne wrażenie!



Gra *Doom* na VIC-20 ujrzała światło dzienne w grudniu 2013 (jest to z pewnością nieprzypadkowa analogia do oryginału), a autorem jej jest Kweepa. Nie jest to oczywiście pierwszy port *Zagłady* na inną platformę niż PC, ponieważ w kosmiczną strzelankę zagrywać mogą się również posiadacze Super Nintendo, Nintendo 64, Segi 32X, 3DO, Atari Jaguara, Amigi, czy Game Boy'a Advance, nie ma również przeszkód przed smartfonami, czy kalkulatorami (sic!), jak również C64 (w tym wypadku port nosi wymowną nazwę *M.O.O.D.*). Mimo wszystko nie wypadałoby przejść obok niego obojętnie.

Nim przejdę dalej, zaznaczę, że *Doom* na VIC-20 jest grą niszową. Wymaga pewnej cierpliwości, wyrozumiałości, minimalnej znajomości oryginału i ciągłej świadomości, że gramy na VIC-u, by czerpać pełnię wrażeń z rozgrywki. Wielu osobom zabrakło którejś z tych cech, toteż często można zetknąć się z nieprzychylnymi opiniami, narzekającymi na te lub tamte mniejsze czy większe dysfunkcje portu.

Aby uruchomić grę, potrzeba naprawdę sporego rozszerzenia pamięci – 35 kilobajtów. Jak informuje nas Internet, *Doom* na VIC-20 posiada 8 poziomów, 4 różnych wrogów, 5 broni, 11 utworów muzycznych, 20 efektów dźwiękowych, wybuchające beczki, obrazy zwycięstwa, znajdźki, a nawet mapę i kody. Brzmi to trochę jak obiecane 999999 gier na niejednym urządzeniu, tymczasem są to rzeczywiste statystyki, oczywiście przełożone stosownie na VIC-a.

Proces uruchamiania *Dooma* trwa dość długo, całe szczęście przez pewien czas towarzyszy nam wcale znośna grafika rodem z oryginału. Jest to fakt dość zaskakujący, zarówno jak pojawienie się w tym miejscu, jak również w wielu innych miejscach w grze, logotypu *id Software*, co nasuwa pytanie o autoryzacji gry (*Doom* z 1993 r. nie przeszedł jeszcze do domeny publicznej). Zostawiając

jednak tę kwestię nieco w zawieszeniu, przejdę dalej.

Już po załadowaniu wszystkich komponentów wita nas schludne menu główne stylizowane, oczywiście włącznie z czcionką, na oryginale. W tle przygrywa jedno-, w porywach do dwu-, głosowa muzyka, którą rozpozna od razu każdy gracz *Dooma*. W tym samym miejscu ustąpić będą musieli niestety wielbiciele dżojstików – szybko przekonujemy się bowiem, że zarówno menu głównym, jak i całą rozgrywką sterujemy... z klawiatury. Dość skomplikowane na pierwszy rzut oka sterowanie można poznać w menu opcji.

Rozpoczęcie rozgrywki zawiera swoisty easter-egg. Do wyboru mamy trzy scenariusze, lecz... tak naprawdę tylko jeden. Wybranie dwóch pozostałych poskutkuje wyświetleniem informacji o konieczności dokupienia tychże, co więcej – gra poda zdanie umieszczone w wersji shareware pecetowego *Dooma*: „To order Doom, call 1-800-idGames" („By zamówić Dooma, zadzwoń pod numer 1-800-idGames"). Ta ciekawostka, której mogłoby wcale nie być, świadczy o pasji, z jaką tworzony był port i o dbałości o szczegóły w oddaniu oryginału. Również nazewnictwo poziomów trudności jest zaczerpnięte z oryginału, co potęguje klimat *Zagłady*.

Do pojawienia się ekranu gry, trzymani jesteśmy w niewiedzy, jak VIC-20 może utrzymać trójwymiarowy silnik graficzny. Z chwilą jego załadowania zderzamy się z największym rozczarowaniem portu – rozgrywka toczy się w małym okienku, zajmującym, uwaga!, aż 6% całego ekranu (gdyby wyłączyć z obliczeń border – będzie to 12%). Pokusiłem się o wyliczenie tej wielkości, bo po prostu mnie zaskoczyła. Przy początku artykułu napisałem, że do gry trzeba podejść z rezerwą, bo to przecież VIC-20, więc jak na niego – jest to wynik całkiem niezły. Dość siermiężna grafika pozwala mimo wszystko na odróżnienie w maleńkim okienku najważniejszych rzeczy, jak wrogowie, znajdźki, przełączniki etc. Dużym plusem jest przejrzysty interfejs – jasno widać, ile mamy zdrowia, amunicji i zbroi, a w centrum rozgląda się znajomy Doomguy.



Ponieważ gra toczy się rzeczywiście w trójwymiarze, nie zaś w jego imitacji, wykorzystywanych jest wiele zasobów VIC'a, a w związku z tym – rozgrywka nie toczy się w zawrotnym tempie. Aby podwyższyć komfort gry, pokusiłem się o drobne oszustwo i podwoiłem szybkość emulacji... Było za to wygodniej.

Gra szybko mnie wciągnęła. Może nie zrobiła tego tak sprawnie, jak pecetowy *Doom*, ale na pewno zaimponowała mi – niecodziennie gra się przecież w FPS-y na VIC-20. Ku mojej przykrości, poziomy z portu niezupełnie pokrywają się z oryginalnymi, pokusiłbym się jedynie o znajdowanie nieśmiałych nawiązań do klasycznych leveów. Chociaż motywy muzyczne układają się zgodnie z id-owskim porządkiem, dzięki czemu gracz czuje się jeszcze bardziej zintegrowany z doomowską tradycją, to po dłuższym ich słuchaniu odpadają uszy. Zarówno kultowy e1m1, jak i wszystkie inne utwory są głównie jednogłosowe, a gdy pojawiają się jakieś akordy, to potrafią tworzyć naprawdę nieprzyjemne dysonanse. Co więcej, są to dość krótkie fragmenty, które zapętlają się w nieskończoność.

Gra ma swoje wady, ale podkreślałem to i podkreślał będę – jest to tylko VIC-20. Mimo powolnej rozgrywki, irytującej muzyki i maleńkiego okna gry – *Doom* pozostawia ciepłe uczucia. Polecam tym, którzy nie boją się małych rozczarowań, a jednocześnie lubią dostać w kość – zarówno od wrogich przeciwników, jak i od sprzętu.

DOOM

Wydawca: **Kweepa**
Rok wydania: **2013**
Platforma: **VIC-20**

5 3 5

RECENZJA

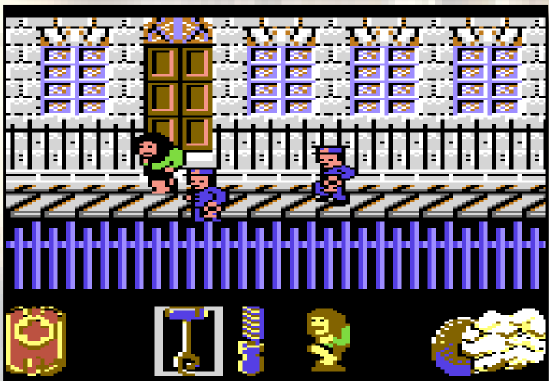
Werewolves of London

Recenzja: bobikowoz

Klątwa likantropii poważnie utrudnia moje życie towarzyskie. Dopóki świeci słońce, jestem jednym z przykładnych obywateli, jednak gdy tylko nadejdzie zmierzch, następuje potworna przemiana. Moje ciało zostaje zdeformowane, pojawia się pragnienie krwi, a ludzie uciekają ode mnie z krzykiem na ustach. Policja wkrótce odnajdzie kolejne zmasakrowane zwłoki, ale nic na to nie poradzę. Ohyda. Odraza. Wstyd.

Legenda głosi, że klątwę można zdjąć, jednak nie jest to łatwe zadanie. Aby odczarowanie nastąpiło, muszą zostać zgładzeni wszyscy członkowie rodu, który sprowadził na mnie nieszczęście. Udało mi się już ustalić listę ośmiu osób, których życie zostanie wkrótce przerwane. Czas wyruszyć na łowy. Dobrze, że mój wilczy zmysł potrafi rozpoznać tych skurczybyków z daleka.







Stolica Wielkiej Brytanii to spore miasto, a ja muszę przeszukać każdą ulicę. W mieście jest metro, ale coś jest nie tak z rozkładem jazdy. Ani razu nie udało mi się zobaczyć jadącego pociągu. Pod miastem rozciągają się też kanały, ale aby się do nich dostać, potrzebuję jakiegoś klucza oraz oświetlenia. Kolejna noc nadchodzi…

Coraz więcej policji na mieście. Znowu mnie zamknęli w areszcie. Po zmianie w człowieka udało mi się ich przekonać, że zaszła pomyłka i już jestem na wolności. Następnej nocy trzeba będzie poruszać się po dachach. Widziałem, że gliniarze się zbroją. Mam więcej siły po przemianie, potrafię zjeść człowieka, ale amunicja może zrobić we mnie dziurę. W metrze widziałem apteczkę. Następnym razem mogę spróbuję uleczyć ranę w cywilizowany sposób. Nie mogę przecież zjeść wszystkich Anglików!

Znowu się zgubiłem. Te wszystkie zaułki i uliczki są do siebie zbyt podobne. Chyba będę musiał przygotować sobie mapę miasta. Pójdę jutro do parku – ciekawe, czy po zamknięciu go na noc będzie tam ktokolwiek oprócz mnie.

Dodatkowa muzyka

Kaseta z grą w wersji ZX Spectrum zawierała na stronie B piosenkę „Werewolf Rap - Silver Bullet Remix". https://www.youtube.com/watch?v=5uZek2qgW7M.

Kolejne aresztowanie. Zaczynam tracić nadzieję. Ile razy będę witał dzień zza krat? Czuję się jak w *Dniu Świstaka*.

Brakuje mi muzyki. Odgłos moich kroków zaczyna być irytujący. Kupiłbym sobie walkmana, ale w razie nocnej wpadki policja go zarekwiruje, tak jak wszystkie przedmioty, jakie mam przy sobie, gdy mnie zamykają. Dobrze, że ostatniej nocy zdołałem postawić kolejny krzyżyk na mojej liście, cierpienia wkrótce się skończą.

WEREWOLVES OF LONDON

Wydawca: **Viz Design**
Rok wydania: **1988**
Platforma: **C64**

7 2 8



Blocky Skies

RECENZJA AMIGA

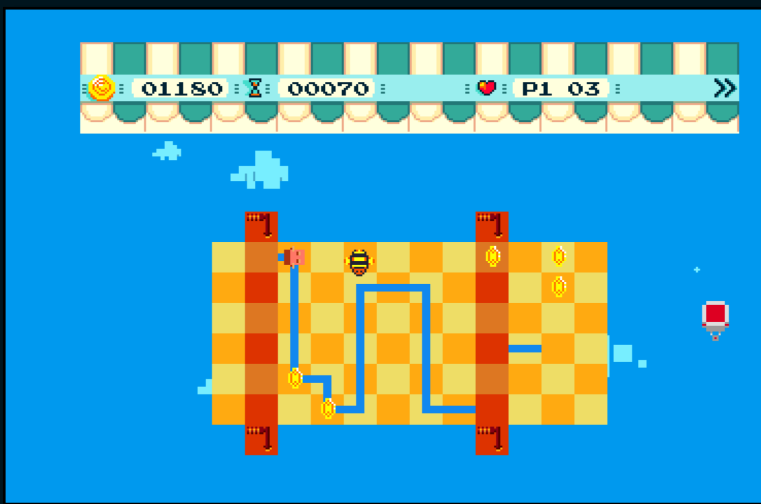
Recenzja: Tomxx

Początek wakacji na scenie amigowej przywitaliśmy miłym akcentem: świeżutką zręcznościówką z elementami łamigłówki wydaną na M68000 przez alpine9000 z grupy Enable Software Pty Ltd!

Gierka jest pierwszym projektem autora na klasyczną Amigę, a jej tworzenie wiązało się z osobistym wyzwaniem – nauką asemblera i wydaniem w pełni grywalnej wersji gry w ciągu 8 tygodni.

W Blocky Skies przemierzamy platformy poruszając się po wytyczonych z góry trasach. Naszym zadaniem jest dotarcie do celu, przy czym podstawowym problemem jest zapamiętanie siatki trasy, gdyż jej wizualizacja co jakiś czas zanika. Oprócz tego staramy się omijać wszelakie przeszkadzajki i poruszać się w miarę szybko, aby uniknąć spadku - kafelki platformy zapadają się. Kolejne etapy z 10 udostępnionych poziomów gry wprowadzają elementy komplikujące prostą początkowo rozgrywkę. Nietypowy pomysł zapewnia fajną zabawę, którą dodatkowo potęgują przyjemne efekty audiowizualne. Przejrzysta grafika przewijana jest na dwóch poziomach, animacje są płynne, a dynamiczny efekt pojawiania się i zanikania bloków platformy dopełnia całości. Nie jest to oczywiście arcydzieło sztuki graficznej, ale dla tak małego i niekomercyjnego projektu to oprawa wystarczająca. Trzy występujące w grze utwory są dziełem niezmordowanego Simone Bernacchia (JMD) - tego samego, który tworzył muzykę do opisywanego przez nas w poprzednim numerze Tanks Furry. Utwory JMD zawsze tworzą pozytywny nastrój i nie inaczej jest tym razem.

Gra wymaga tylko 512kb pamięci ram, jest darmowa i dostępna na oficjalnej stronie projektu (http://blockyskies.com) w trzech wersjach: dyskietkowej, na dysk twardy i jako obraz CD32/CDTV. Kod źródłowy jest otwarty i udostępniony na platformie GitHub (https://github.com/alpine9000/blockyskies). Gierkę z pewnością warto wypróbować, a my cieszymy się, że kolejni autorzy wciąż wracają do przenoszenia swoich pomysłów na klasyczne Amigi.





BLOCKY SKIES

Wydawca: **Enable Software Pty Ltd**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **Amiga 68k**

5 6 6



COMMODORE

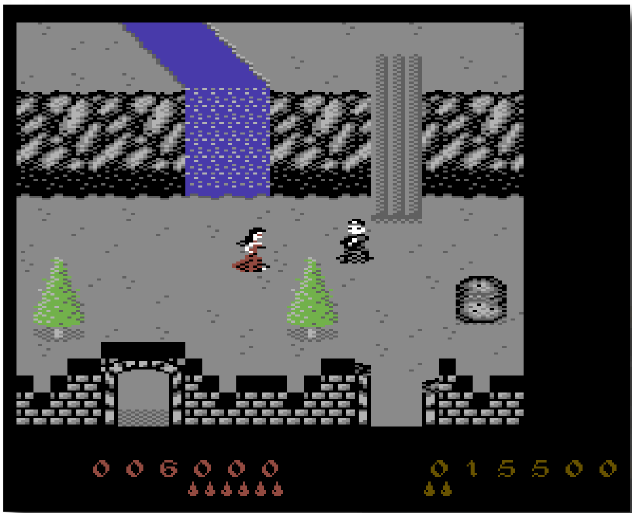
RECENZJA

Night of the Valkyrie

Recenzja: noctropolis

Znajdujemy się w Transylwanii, jest rok 1942, trwa II Wojna Światowa. Czyżby czekał nas kolejny standardowy i mocno przewidywalny shooter z perspektywy dzielnego komandosa? Absolutnie nie. Przyjdzie nam co prawda zmierzyć się w pojedynkę z całą dywizją pancerną SS, jednak tym razem uczynimy to w ciele… wampirzycy o imieniu Mariska. Nieco zaskakujące, prawda?

Wogóle, historia stojąca za tą grą jest naprawdę ciekawa. Należący do Royal Marines sierżant Joe Harker w pojedynkę postanowił podjąć próbę wyzwolenia



obozu jenieckiego, znajdującego się na terenie kontrolowanym przez państwa Osi. Szalony plan skończył się jednak tak, jak można było się tego spodziewać. Ranny śmiałek zmuszony został do wycofania się i ukrycia w usytuowanej nieopodal starożytnej krypcie. Zdołał dotrzeć do najgłębszej komnaty, skrywającej sarkofag przyozdobiony malunkiem młodej kobiety i gotycką literą „M”, przy którym wykończony i krwawiący padł nieprzytomnie na ziemię…



Już chwilę później byli tam jednak podążający tropem sierżanta naziści. Po krótkiej szamotaninie pojmali go i opatrzonego odprowadzili do wspomnianego obozu, gdyż życzeniem komendanta było dostać go żywym. Wkrótce wydarzyło się jednak coś całkowicie nieprzewidywalnego. Otóż w jakiś niewytłumaczalny, magiczny sposób, pozostawiona przy sarkofagu krew rannego zbudziła spoczywającą tam od wieków wampirzycę – księżniczkę Mariskę. Po tylu latach spędzonych w mroku, który zdawał się być dla niej wiecznością, poczuła się niesamowicie wolna. Wystarczyło, iż spróbowała też nieco rozlanej przy miejscu swego spoczynku krwi, a wiedziała wszystko o wydarzeniach, które przed chwilą się tu rozegrały i ich bohaterach. Wdzięczna swojemu wybawcy postanowiła wyciągnąć go z opresji niewoli, jednocześnie wierząc, że stanie się on jej prawdziwą miłością, na którą zawsze czekała…

W tym miejscu przedstawiłem jedynie skrótowy zarys fabuły gry, jeżeli jednak ktoś chciałby się bardziej wgryźć w wykreowany przez Eleanor Burns klimat tej produkcji, to śpieszę poinformować, iż została do niej dołączona kilkustronicowa instrukcja w formacie PDF, której znaczną część zajmuje dokładny opis fabularny w formie opowiadania. Tekst ten sięga zresztą o wiele głębiej i cofając się do roku 1492 dokładnie przedstawia wydarzenia, na wskutek których księżniczka w dniu swego planowanego ślubu (do którego, delikatnie mówiąc, niekoniecznie była przekonana, gdyż była to dyktowana polityką decyzja jej ojca) stała się wampirzycą.

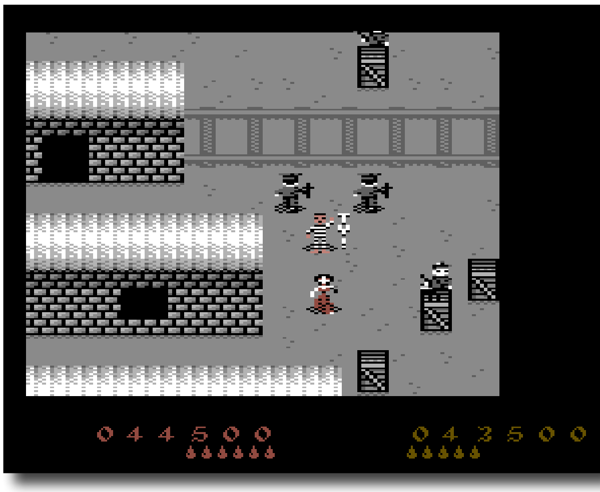
Grafika *Night of the Valkyrie* stoi na wysokim poziomie. Bardzo fajny efekt daje tło przygotowane w dużej mierze w oparciu o odcienie szarości, które to wizualnie „łamane” są pojedynczymi, wybijającymi się kolorowymi elementami. Zwraca się na to uwagę praktycznie od razu po włączeniu gry. Jest to jej swoisty wyróżnik, który potrafi zapaść w pamięć. Już zresztą pierwszy kadr (robiący za mini intro) robi wrażenie, gdy pośród

szarości otoczenia sierżant Harker wykrwawia się nad sarkofagiem, budząc po chwili Mariskę w równie krwistoczerwonej, długiej sukni. Same sprite'y też są zresztą świetnie wykonane. Mowa tu nie tylko o głównej bohaterce, ale i o napotykanych oponentach, których różnorodność jest całkiem spora. Szkoda przy tym nieco, że budowanego grafiką klimatu nie może dopełnić przygrywająca stale muzyka (autor: Richard Bayliss), która jest tutaj ograniczona do ekranu tytułowego. Jest ona naprawdę dobra, nieco mroczna, tajemnicza i posępna. Warto się przy niej zatrzymać na dłuższą chwilę, spokojnie posłuchać, a dopiero potem ruszać w bój (przy dość standardowych SFX).

Ciekawą sprawę stanowi fakt, iż o ile w ogromie innych produkcji fizyczny kontakt z przeciwnikiem oznacza nasz natychmiastowy zgon, o tyle tutaj w większości przypadków jest dokładnie odwrotnie. Nasza protagonistka jest wszakże wampirzycą i potrafi wysysać krew, co w bezpośrednim kontakcie z większością przeciwników kończy się tragicznie dla nich, a nie dla nas. Większością, czyli nie wszystkimi. O ile bowiem bez większego problemu będziemy w stanie wgryźć się w szyję wszelkich żołnierzy, zarówno tych zwykłych z karabinami, ciężkozbrojnych z miotaczami ognia czy wyposażonych w granaty (naturalnie umiejętnie omijając wcześniej ich pociski), o tyle wojskowych kapłanów-egzorcystów biegnących na nas z krzyżem, czy też (co oczywiste) rozpędzonych motocykli BMW R-12 i potężnych czołgów należy bezwzględnie unikać i atakować je tylko z dystansu.

To o czym wspominam, nie jest jednak tylko jakimś tam drobnym smaczkiem, a jak się później okazuje, sprawą kluczową dla całej gry. O ile bowiem, eliminując wrogów w „standardowy" sposób, za pomocą naszych pirokinetycznych pocisków dystansowych (FIRE) napełniamy główny, czerwony licznik punktowy, o tyle wysysając z nich krew w zwarciu, napełniamy licznik brązowy. Cała rzecz w tym, że „podstawa" gry składa się z trzech standardowych poziomów (z których trzeci jest finalnym obozem jenieckim, gdzie dodatkowo możemy ratować uwięzionych, odwdzięczających się nam odrobinką wybitnie wartościowej krwi). Gdy przedzierając się przez wspomniane poziomy nieopatrznie zaniedbamy nasze wampirze żądze, w krótkiej scence końcowej ujrzymy jedynie umykającego nam samolotem komendanta obozu. Przeciwnie, gdy docierając do tego punktu spożyjemy po drodze wystarczającą ilość życiodajnego dla nas płynu, będziemy w stanie ruszyć za nim w powietrzny pościg w kolejnym etapie, przeistaczając się w… sami zobaczycie co. Dopiero po pokonaniu komendanta przyjdzie pora na finalne uwolnienie naszego ukochanego wybawiciela, sierżanta Harkera i poznanie prawdziwego, szczęśliwego zakończenia. Jak romantycznie :-)…

Podsumowując – co my tu mamy? Świetną fabułę, wzbogaconą nie byle jakim talentem pisarskim. Wysokiej jakości, nieszablonową oprawę audiowizualną. Starannie wykonane i zróżnicowane elementy gry. No i w końcu, dobrą, gwarantującą niezłą zabawę grywalność (na plus też fakt, że gra nie jest zbyt trudna), wzbogaconą o zaskakująco zrealizowane zakończenie. Przy opiniach na temat tej gry padają też porównania do *Commando* i mimo, że w pierw-





szej chwili wydaje się to nieco dziwne, to jednak faktycznie coś w tym jest. Jasne, historia całkiem inna, oprawa inna, ale w przebiegu zabawy czuje się pewne podobieństwo. W każdym razie, tak właśnie wygląda produkcja SEUCK z najwyższej półki. Szczerze polecam.

NIGHT OF THE VALKYRIE

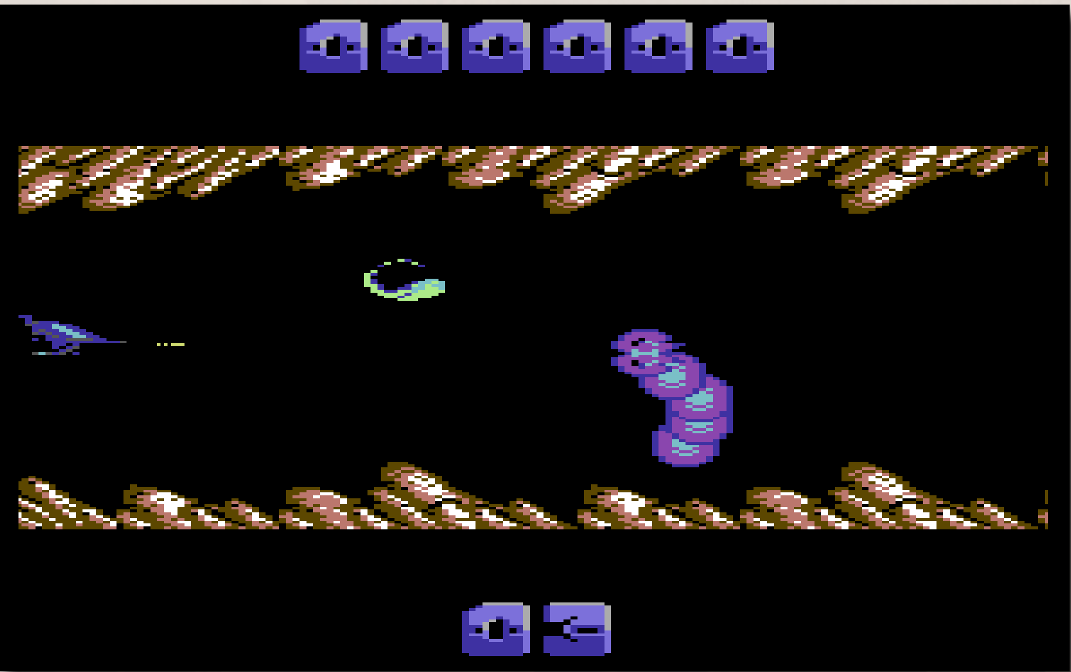
Wydawca: **The New Dimension**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **C64**

9 8 9

Recenzja: Minimoog

Na szczytach rankingów popularności, świetności i grywalności na C64 na zawsze pozostaną takie tytuły jak Great Giana Sisters, Flimbo's Quest, czy Boulder Dash. Czasami zmienia się tylko kolejność na podium. Moim zdaniem wyniki te są trochę przesadzone, mam swój własny „ranking" najfajniejszych gier. Bardzo wysoko, może nawet na samym szczycie, stoi Game Over II.

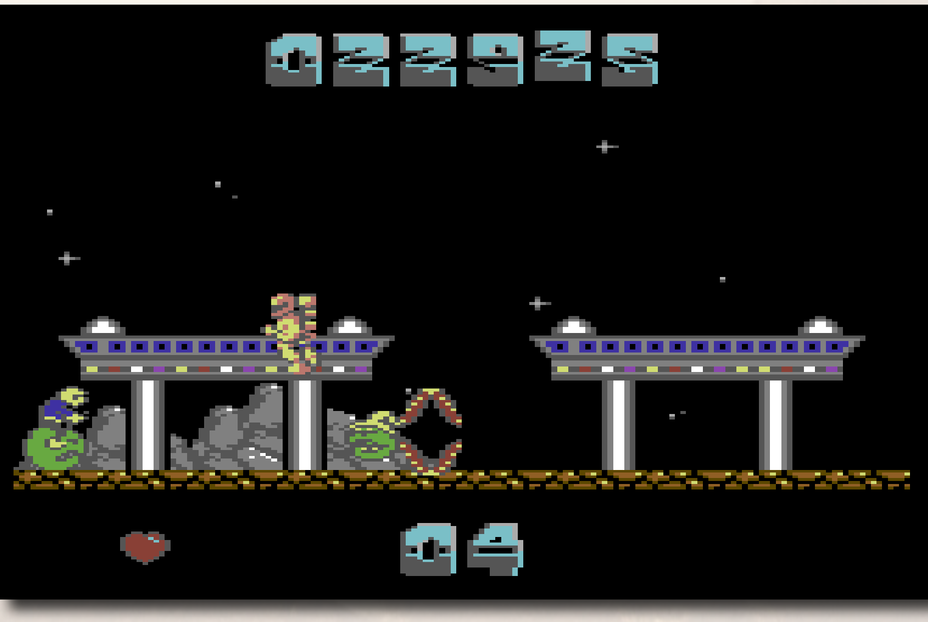
Jakże popularna, feralna, obkupiona setkami godzin cierpienia i najwyższej irytacji jest ta fraza – GAME OVER, koniec gry! Każdy, kto miał choć najmniejszą styczność z grami komputerowymi (lub szerzej – z grami video), spotkał się z tym szczególnym wyrażeniem. Gdyby więc nadać swojej produkcji taką właśnie nazwę – Game Over?



Takie pytanie mogli zadać sobie twórcy tej świetnej gry w 1988. Dzięki temu rok ten wzbogacił kraj siesty i paelli o fantastyczną produkcję pt. Game Over II. Oparta o podobny koncept, co jej poprzedniczka (Game Over – zostawiam zainteresowanym), ale znacznie bogatsza pod względem rozgrywki, potrafiła mnie naprawdę wciągnąć trzymając nieustannie w napięciu. Spróbuję odpowiedzieć na pytanie, gdzie leży jej sukces?

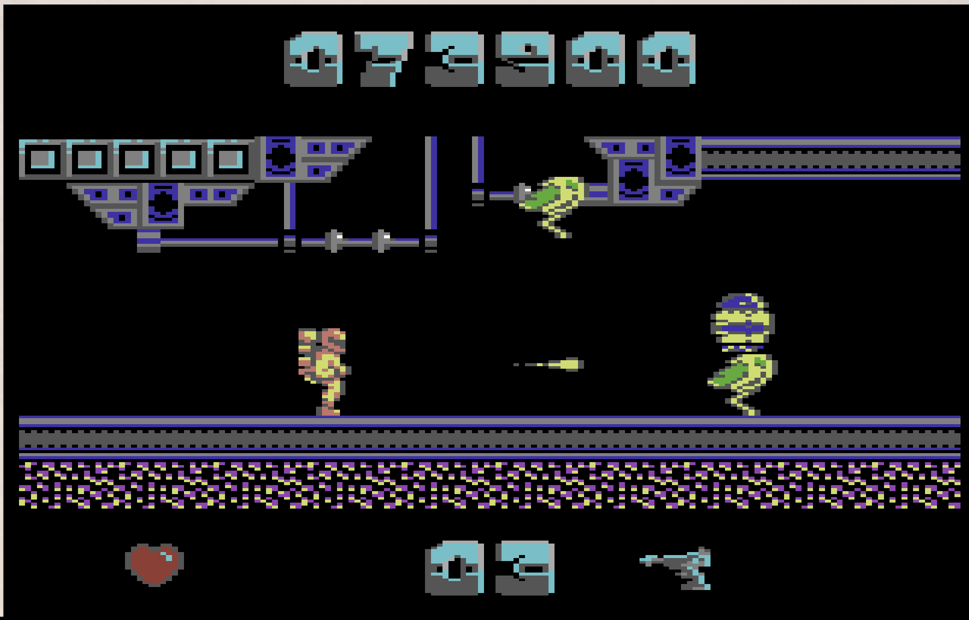
Gra robi wrażenie pod każdym względem. Nadzieję dobrej rozgrywki zaszczepia proste, ale naprawdę śliczne intro, stworzone przez profesjonalne ręce jej autorów. Muzyka z intra jest naprawdę przyjemna i łatwo wpada w ucho. Nadzieja nie zostaje jednak tylko nadzieją! Pierwszą część gry stanowi grywalny shoot'em up. Chociaż – zgodnie z tradycją – poruszamy się statkiem kosmicznym i musimy strzelać we wrogie pojazdy, to ładna i nieprzesadzona grafika oraz wyśmienita grywalność sprawiają, że po prostu chce się grać.





Nie jest to koniec wrażeń, bowiem po części z shoot'em up'em przenosimy się płynnie do części platformowej. Po wylądowaniu na planecie poruszamy się w wodzie na grzbiecie dziwnego, tubylczego stworzenia. Stąd odpieramy ataki nacierających na nas potworów. Ale i na tym nie koniec! Dotarłszy do lądu otrzymujemy tajemniczy kod aktywacyjny. To jest moment, w którym musimy załadować kolejną część gry. Aby móc grać dalej, musimy podać otrzymany wcześniej kod.

Druga część gry to już rozgrywka od początku do końca platformowa. Cały czas podstawowymi zaletami są grafika oraz grywalność. Tutaj przygoda rozwija się nie tylko w jednej osi (poziomej, jak to było w pierwszej części), ale stawia nas przed koniecznością eksploracji labiryntu i zbierania od czasu do czasu przedmiotów. Pod tym względem gra przypomina takie produkcje, jak Castle, czy Frankenstein.



Wsłuchując się w dźwięki, jakie towarzyszą rozgrywce, mam nieodparte wrażenie, że Game Over II ma wiele wspólnego z SEUCK-iem. W żaden sposób wszakże to jej nie ujmuje.

Polecam ją tym, którzy mają trochę czasu na fajną grę. Którzy lubią postrzelać, nie boją się niespodzianek, a chodzenie po obcych planetach im nie straszne.



GAME OVER II

Wydawca: **Dynamic Software**
Rok wydania: **1988**
Platforma: **C64**

10 9 10

COMMODORE

RECENZJA

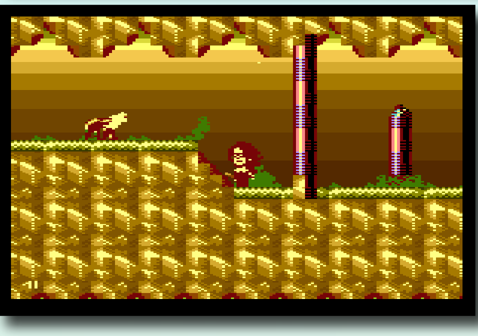
The Lands of Zador

Recenzja: Komek

A gdyby tak wnieść trochę więcej kolorów do życia tych, którzy mają ich za mało? Oderwać ich od nieprzyjemnych myśli i choć na chwilę pozbawić świata w odcieniach szarości? Myślę, że to wspaniały pomysł. Ten, który mam na myśli nie wymaga wielkiego wysiłku, aby go zrealizować. Tak, to naprawdę nic wielkiego, a jednak…

Z doświadczenia wiem, że większość graczy bardzo lubi gry platformowe. Nie raz byłem świadkiem, gdy na imprezach gamingowych tytuły takie jak: *Flimbo's Quest, Creature slub The Great Giana Sisters* były najbardziej rozchwytywane.Jakiś czas temu, niemiecka grupa *Bauknecht* wydała super platformówkę pod tytułem *Majesty of Sprites*. Właśnie ukazała się jej kontynuacja, czyli *The Lands of Zador*, która prezentuje się równie rewelacyjnie jak jej poprzedniczka.







Bohaterka gry o imieniu Kate została wytypowana do wykonania niebezpiecznej misji, której celem jest przywrócenie czarodziejskiego kamienia pradawnych do świata Azur. Każdy etap gry jest bajecznie kolorowy, ale uwaga – to tylko pozory, gdyż czyhają tam na naszą Kate różne niebezpieczeństwa. *The adventures begins* jest jej pierwszym etapem. Tuż obok drugiego drzewa znajduje się kamienna tablica. Spotkasz tam czarodzieja, który potrzebuje diamentu, aby zbudować ścieżkę do starych jaskiń. Diament znajduje się zaraz na drugiej platformie, zabierz go i przekaż w ręce czarodzieja. Kamienne tablice pojawiają się podczas gry dosyć często, ponieważ w jej trakcie czarodziej będzie prosił cię o kolejne rzeczy. Ponadto może ci on ofiarować kilka magicznych kul, które są niezbędne w sytuacjach, gdy ciężko zniszczyć wroga. Przemierzając pierwszy etap, uważaj na skaczące stwory i latające ptaszyska, możesz też trafić do ukrytego zamku (*The Hidden Castle*), w którym latają upiorne duchy. Kolejny etap to przestworza *Zador's Skylands*. Panoszą się tutaj małe robociki i dziwne postacie oraz latają niezidentyfikowane obiekty, które wyglądają jak chmurki składające się z jakichś molekuł. Dalej mamy centrum futurystycznej przestrzeni, czyli *The Future*, gdzie spotkasz małe mechanoidy, uzbrojone roboty oraz jakieś roboto-ptaki. Na końcu tego etapu znajduje się dźwignia, przesuń ją, wówczas ukaże się platforma, która jest windą do statku kosmicznego. W następnym levelu, zaraz pod napisem *Elevator* znajduje się kolejna dźwignia –przesuń ją w celu odblokowania przejścia. Fajna industrialna sceneria, a wśród niej roboty, statki i inne kosmiczne dziwactwa. Z następnych etapów mamy jeszcze: *The Space Laboratory, The Seas Of Fortune, Trithium Mines*, a wszystkie równie piękne i kolorowe.

Jak to często w platformówkach bywa, wrogów niszczymy poprzez wskakiwanie im na głowę (jeśli ją mają). Należy o tym pamiętać, gdyż bezpośrednie spotkanie z przeszkodą kończy się ubytkiem energii. Na szczęście podczas gry można spotkać serduszka, które ją uzupełniają.

Muszę jeszcze napisać co nieco o wykonaniu gry. Jeśli chodzi o grafikę, to przyznaję, że chłopcy z Bauknecht odwalili kawał solidnej roboty. Te wszystkie kolory i detale naprawdę robią wrażenie. Muzyka i efekty dźwiękowe doskonale łączą się z klimatem gry. Pozostaje jeszcze tylko grywalność. Cóż mogę napisać? Grało mi się naprawdę super. Przekonajcie się, a na pewno nie pożałujecie.

THE LANDS OF ZADOR

Wydawca: **Bauknecht**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **Plus/4**

9 9 9

RECENZJA

COMMODORE

FELIETON

Śladami Ghosts'n Goblins

Felieton: Komek

Bardzo często bywa tak, że jakikolwiek sukces, czy to na przykład w branży muzycznej, filmowej lub gier komputerowych jest doskonałym materiałem do naśladowania i tworzenia czegoś na wzór oryginału. Z reguły istnieją dwa powody: inspiracja – ogromne zamiłowanie do oryginalnego dzieła, komercjalizm – chęć osiągnięcia zysku. Przypadki, które zostaną wymienione w tym artykule są raczej wynikiem inspiracji, ewentualnie czegoś pomiędzy jednym a drugim.

Zapewne większość z was kojarzy grę pod tytułem *Ghosts'n Goblins* . Nic w tym dziwnego, gdyż była ona wielkim hitem w drugiej połowie lat 80-tych, co spowodowało, że zrobiono wiele konwersji tej gry na różne platformy. Oryginalna wersja z 1985 roku, została stworzona na automaty Arcade przez japońską firmę Capcom. Rok później (1996) ukazała się wersją na Commodore 64, natomiast dopiero w 1990 roku na Amigę.

Na pewno nie jeden z was zastanawiał się kiedyś, dlaczego gra *Ghosts'n Goblins* była tak popularna i zapisała się tłustym drukiem w dziejach historii gier komputerowych? Otóż jej wielkim atutem było wykonanie (grafika, muzyka, efekty dźwiękowe), które jak na 1985 rok miało naprawdę wysoki poziom. Grywalność odegrała również sporą rolę, gdyż *Ghosts'n Goblins* posiada ten specyficzny „magnetyzm", który potrafił wciągnąć gracza na maksa. Bohaterem gry jest waleczny rycerz Sir Arthur, który musi uratować księżniczkę Prin Prin, porwaną przez okrutnego Króla Demonów. Zadanie nie jest proste, ponieważ musi on przedrzeć się przez mroczną krainę, którą zamieszkują potwory, zombie, demony, gobliny i inne paskudztwa. To tak w telegraficznym skrócie. Przejdźmy teraz do sedna sprawy, a mianowicie do gier wzorowanych na wielkim hicie sprzed lat.

1988

Varidan aka Vardan
C64
ItalVideo SRL, 1988

Pierwsza grą, która przyszła mi od razu na myśl to *Varidan* autorstwa Alberta Frabetti. Moim zdaniem podobieństwo do *G'n G* jest tutaj bardzo duże, ze względu na jej konstrukcję oraz elementy grafiki. Sterując dzielnym wojownikiem uzbrojonym w miecz musisz zniszczyć okrutnego potwora, do którego droga prowadzi przez nawiedzony dwór, upiorny las i ciemne jaskinie. Wszystkie te miejsca zamieszkują obrzydliwe potwory i kreatury. *Varidan* nie jest jakąś szczególnie super grą, ale fanom tego gatunku powinien się spodobać.

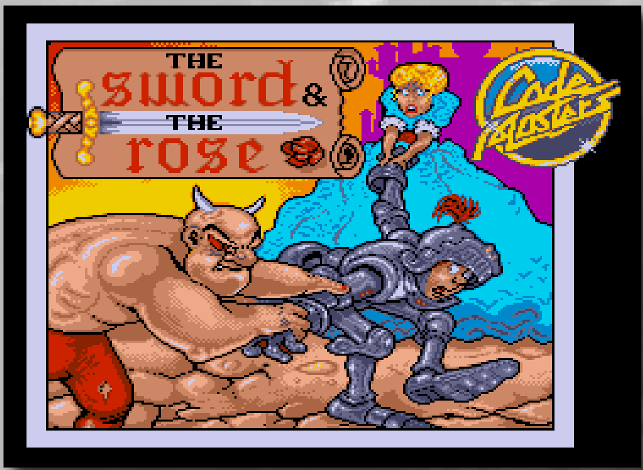
Thunder Light (preview)
C64
Xenon, 1988

Oto kolejna produkcja z 1988

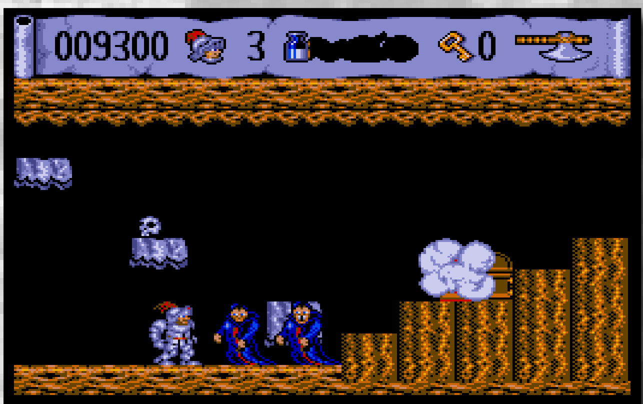




roku, pod tytułem Thunder Light. Zaprezentowano ją na The Silents & Stage 3 Party w Szwecji. W zasadzie jest ona podpisana jako „preview", ale zbyt wiele jej nie brakuje do pełnowartościowej gry, jedynie tylko tyle, że nie







posiada: muzyki, efektów dźwiękowych i zakończenia. Gra składa się z siedmiu poziomów, a na każdym z ich końców znajduje się wielki krzyż, który należy zdobyć. Akcja gry toczy się w dziwacznych miejscach typu pola z rurociągami i opuszczonymi fabrykami, ciemny i nawiedzony las oraz futurystyczne budowle. Na drodze, tradycyjnie, spotkasz zombie, nietoperze, potwory, zmutowane ptaki itp. Podsumowując, bardzo grywalny preview.

1989

Ghouls'n Ghosts
C64, Amiga
US Gold, 1989

Przeskoczę teraz rok wyżej, a tutaj jedna z najważniejszych produkcji w omawianym stylu, czyli Ghouls' n Ghosts. Jest to kontynuacja G'n G z udziałem walecznego rycerza Arthura i księżniczki Prin-Prin. Tym razem nasz bohater ma do czynienia z Lucyferem-okrutnym królem demonów, który uwięził duszę księżniczki, a jego słudzy opanowali jej zamek i wioskę. Dzielny Arthur wyrusza więc w kierunku pałacu Lucyfera. Niestety, droga jest długa i niebezpieczna, a gra do łatwych nie należy. Oprócz dobrej grafiki i wysokiej grywalności dużą rolę odegrała tutaj również wspaniała ścieżka dźwiękowa, którą skomponował Tim Follin. Uważam, że to bardzo udana kontynuacja G'n G.

1990

Dragon's Kingdom
C64
Genias, 1990

Pierwszą podobną pozycją z 1990 roku, którą zaprezentuję jest gra *Dragon's Kingdom*. Jej twórca to wspomniany wcześniej Alberto Frabetti. W odróżnieniu od wcześniejszej produkcji – Varidan, mamy tutaj do czynienia z lepiej wykonaną grafiką i muzyką. Gra posiada całkiem ciekawy opis. Pewnego dnia, spokojna kraina Thalax została pogrążona w ciemności przez złego Króla Demonów, który uwolnił demony z bagna Saggoth. Przywódca krainy Thalax – Król Duncan, wyznaczył więc odważnego i silnego wojownika Dariusa, który musi zniszczyć wszystkie potwory oraz samego Króla Demonów. *Dragon's Kingdom* składa się z sześciu poziomów. Przed rozpoczęciem każdego z nich na ekranie wyświetla się mapka pokazująca, w którym miejscu znajduje się wojownik Darius. Szkoda, że zabrakło tej opcji w *G'n G* z 1986 roku dla C64, ale na szczęście ten i jeszcze inne braki zostały uzupełnione po latach, o czym dowiecie się w dalszej części artykułu.

Prince Clumsy aka The Sword & The Rose
C64, Amiga
Codemasters, 1990

Ekipa z Codemasters również sięgnęła po sprawdzony przepis na dobrą grę. W wersji na C64 nosi ona tytuł *Prince Clumsy*, natomiast na Amige – *The Sword & The Rose*. Tak, tak, znowu chodzi o księżniczkę i to w dodatku bardzo piękną, która została uwięziona w zamku przez jej brzydką siostrę. Na ratunek tej piękności wyrusza rycerz w lśniącej zbroi. Jeśli chodzi o podobieństwo do *G'n G*, to jest ono w tym przypadku wielkie. Mam tu na myśli scenerię i przeciwników, ale oczywiście potraktujmy to jako plus.

Deadly Evil
C64
Players Software, 1990

Tutaj z podobieństwem będzie już nieco gorzej, gdyż jest ono raczej średnie. *Deadly Evil* to krótka gierka, która składa się tylko z dwóch poziomów. Znowu wcielamy się w rolę rycerza, który musi uratować księżniczkę oraz jej krainę. Wszystko zaczęło się dawno temu, gdy bohater gry był jeszcze dzieckiem. Przeżył wówczas atak okrutnych potworów, które zostały wysłane przez złych ludzi na jego krainę. Na szczęście udało mu się przetrwać, ale niestety porwano małą księżniczkę oraz starożytne zwoje, które chroniły krainę przed złymi. Teraz, gdy jest już dorosłym i dzielnym mężczyzną, postanawia ocalić swoją krainę, uratować księżniczkę oraz odzyskać skradzione zwoje. Cóż mogę więcej napisać? Bardzo przeciętna gierka, ale w sumie można zagrać.

1991

Hobgoblin
C64
tlantis Software, 1991

Pora na grę z 1991 roku pod tytułem *Hobgoblin*, który od razu budzi skojarzenia, ale czy jest podobna do *G'n G*? No może nie aż tak bardzo, ale na pewno więcej niż *Deadly Evil*. Bohater gry to Zanock – syn króla krainy Altrois, który musi przejść przez krainę Goblinów i odzyskać skradzioną złotą kulę, chroniącą krainę od zła. Grafika całkiem fajna, ale brak scrollingu daje się we znaki. Uwaga na efekty dźwiękowe! Są strasznie irytujące, więc lepiej je wyłączyć. Pomimo wymienionych mankamentów, gra jest całkiem w porządku i można sobie co nieco pomłócić.

2015

Ghosts'n Goblins Arcade
C64
Nostalgia, 2015



Tego rodzynka zostawiłem sobie na sam koniec. W czerwcu 2015 roku, grupa Nostalgia opublikowała nową wersję gry pod tytułem Ghosts'n Goblins Arade. Czy różni się dużo od oryginalnej wersji C64 z 1986 roku? Myślę, że tak. Na pierwszy ogień idzie uzupełniony brakujący wcześniej element gry, w którym księżniczka zostaje porwana przez demona. Następnie dodano również dwa ostatnie poziomy oraz walkę z Królem Demonów. Kolejnym dodanym elementem jest wspomniana wcześniej mapka wskazująca poziom, na którym znajduje się w danej chwili nasz bohater. Ulepszono grafikę oraz animację. Ścieżka dźwiękowa również uległa zmianie, gdyż na każdym z sześciu leveli z głośników wybrzmiewa inna kompozycja. Po prostu kawał solidnej roboty, a co najważniejsze udana próba wskrzeszenia gry z 1986 roku.



To wszystko, co udało mi się dla was znaleźć w klimatach Ghosts'n Goblins. Mam nadzieję, że artykuł ten obudził w was chęć do zagrania w gierki o mrocznym klimacie, gdzie przeróżne stwory i upiory wyłażą spod ziemi lub nadlatują znienacka.

COMMODORE

WYWIAD

SID Adventures: Linus

Autor wywiadu: GeoAnas; korekta i tłumaczenie: Tomxx



Sascha Zeidler – znany jako Linus – aktywny członek kilku dobrze znanych grup demoscenowych: Artstate, Camelot, MultiStyle Labs, Oxyron, Resource oraz Viruz. Jego styl dobrze określił kiedyś jeden z fanów: „Na świecie jest całkiem sporo muzyków C64. Są dobrzy muzycy C64. Są i legendarni, wspaniali i fantastyczni muzycy C64. Lecz jest też i Linus, król ich wszystkich.” Myślę, że to jedno zdanie mówi o nim wszystko! ;)

Cześć Sascha, serdecznie witamy na łamach „K&A Plus”! Rozpocznijmy od krótkiego przedstawienia się.

Dziękuję, cała przyjemność po mojej stronie! Nazywam się Sascha Zeidler, na scenie C64 znany jestem pod ksywką „Linus”, w tym roku kończę 36 lat. Prywatnie jestem żonaty, mam dwójkę dzieci i psa. Zawodowo prowadzę własną działalność internetową, a specjalizuję się w integracji modułów zarządzania sprzedażą w systemach e-commerce oraz budową stron w oparciu o WordPress. Oprócz komponowania, hobbistycznie pasjonuję się wyszukiwaniem mniej znanych utworów muzycznych oraz filmów z lat 60/70-tych, lubię wyskoczyć na piwko i dbać o swojego psiaka.

Jak wyglądała twoja edukacja muzyczna?

Od momentu otrzymania mojej pierwszej Amigi z Noisetrackerem w wieku 11 lub 12 lat całe moje życie mniej lub bardziej kręci się wokół muzyki. Gdy tylko załapałem podstawy magii tego programu otrzymałem keyboard i rozpocząłem kursy muzyczne. Z biegiem czasu próbowałem swoich sił grając, z lepszym lub gorszym skutkiem, na różnych instrumentach w kilku zespołach wykonujących zróżnicowaną muzykę, począwszy od elektronicznej, a kończąc na jazzie. Ostatnio znowu zapisałem się na kurs, tym razem jazz piano.

A czym jest dla ciebie stary dobry C64? Czy w młodości posiadałeś takie cudo i czy byłeś fanem gier wydawanych na tę platformę? Jakieś ulubione tytuły?

Jasne, od 1989 roku posiadam Komodorka, choć przyznam, że nie zawsze jest on podłączony i gotowy do użycia. W młodości oczywiście grałem we wszystko, co tylko możliwe i z czystym sercem mogę przyznać, że przy tym komputerze się wychowałem. C64 wciąż wyzwala u mnie pozytywne uczucia, czy to nostalgicznie przywołując młodzieńcze lata, czy też pozwalając mi realizować się artystycznie. Nie ma niczego lepszego niż dźwięk stacji 1541 wykonującej swoją pracę, nieprawdaż?

Moje ulubione tytuły? Cytując z pamięci: Maniac Mansion, Turrican I + II, seria olimpiad firmy Epyx, szczególnie World- and California Games, HERO, River Raid, Defender of the Crown, Auf Wiedersehen Monty (prawdopodobnie ze względu na muzykę!), Hawkeye, Giana Sisters, Boulder Dash we wszystkich swoich wcieleniach, The Last Ninja. Jest tego zbyt wiele aby wszystkie wymienić, choć warto zaznaczyć, że nie grałem w żadną z tych gier przez ostatnią dekadę.

Od kiedy aktywnie zajmujesz się sceną i jak się to wszystko zaczęło?

Z tego, co sobie przypominam, zainteresowałem się demosceną około roku 1992 po zakupie Amigi i zapoznaniu się z demami otrzymywanymi od mojego sąsiada, doświadczonego swappera amigowego. W lokalnym klubie komputerowych (hehe!) poznałem kilku crackerów i wkrótce zacząłem komponować

dźwięki dla ich Cracktrosów (Crack Intro – przyp. tłum). Mój pierwszy oficjalny release miał miejsce w roku 1995 pod szyldem nieistniejącej już grupy „phase'd", do której zaprosił mnie prat/phase'd podczas rozmowy na ich BBS-ie. Później działałem w kilku innych netlabel-ach: Mono211, Voodoo, MoPlayaz oraz Theralite, aż w końcu przesiadłem się z Protrackera i PerfectSounda na system Windows i, jak można się tego było spodziewać, na FastTracker-a II. Swoją drogą nigdy tak do końca się w ten program nie wkręciłem (w sieci nadal można natknąć się na moje dzieła w formacie XM), więc koniec końców zacząłem używać trackerów Buzz oraz Renoise, głównie z uwagi na aktywną wówczas grupę „K:inski".

Co wywołało u ciebie zainteresowanie komponowaniem muzyki SID?

Jakoś w roku 2004 zupełnie przypadkowo natknąłem się na Goattrackera, co później przełożyło się na realizację moich dziecięcych marzeń, czyli pozwoliło mi rzeczywiście komponować muzykę. Zawsze byłem fanem dźwięków chipowych (słuchałem tej muzyki już w latach '80-tych na walkmanie) i z wielkim zaskoczeniem odkryłem w 2004 roku, że demoscena C64 wciąż ma się bardzo dobrze.

Z czystej przyjemności rozpocząłem tworzenie własnych ścieżek SID-owych, co wcale nie okazało się zadaniem trudnym, gdyż miałem doświadczenie w pracy z trackerami, a także solidną wiedzę w zakresie syntezy subtraktywnej dźwięku. Zaowocowało to zaproszeniem do pierwszych grup demosceny C64: Civitas oraz Jeff's ViruZ. Cechą szczególną, która zaintrygowała mnie w tworzeniu dźwięków SID, była niskopoziomowa praca ze sprzętem – wszystko, co robisz, zaczyna się od zera i jest niezależne od wszelakich plug-inów oraz bibliotek dźwiękowych, tak więc jesteś w stanie kontrolować każdą klatkę dźwięku. Odpada późniejsze miksowanie całości w studiu, przez co utwory powstają stosunkowo szybko.

Czy byłeś kiedykolwiek zaangażowany w demoscenę innych systemów 8- lub 16-bitowych?

Tak, rozpocząłem wszystko na Amidze i pozostawałem aktywny do czasu zmian z końca



> ***„Cechą szczególną, która zaintrygowała mnie w tworzeniu dźwięków SID, była niskopoziomowa praca ze sprzętem – wszystko, co robisz, zaczyna się od zera i jest niezależne od wszelakich plug-inów oraz bibliotek dźwiękowych, tak więc jesteś w stanie kontrolować każdą klatkę dźwięku.***

ubiegłego wieku, a następnie pracowałem trochę nad muzyką na platformę VIC-20 (muszę przyznać, że to również bardzo fajny chip) do dema grupy TRSI. Na scenie PC-towej udzielałem się wyłącznie w kilku netlabel-ach, nigdy nie zaangażowałem się w żaden soundtrack demowy. Pracowałem natomiast nad kilkoma komercyjnymi ścieżkami dla niezależnych developerów wydających swoje gry na różnych platformach, niestety nie pamiętam już żadnego tytułu. Och, od czasu do czasu uwielbiam również grać w gry na platformie Atari VCS!

Masz jakieś ulubione utwory spośród ogromu wydanych przez ciebie SID-ów?

Z uwagi na zwycięstwo podczas X2014 momentem przełomowym był dla mnie zdecydowanie utwór „64 Forever". Po raz pierwszy moje dzieło cokolwiek wygrało, co dla mnie osobiście było nie lada osiągnięciem!

Jestem również bardzo usatysfakcjonowany utworem „Urban Canyon Cruising". Zresztą cała moja długoletnia współpraca z GH (Gerard Hultink, przyp. tłum) skutkuje większą ilością dobrych kawałków, a wkrótce

światło dzienne ujrzy nasz album p.t. „Pixels". Ze starszych materiałów z pewnością warto wspomnieć o „Still Ready" oraz o „Fortress of Narzod". Wydałem również SID-owy album z wokalem Ruth Kalobius pod brandem Mini Melodies: „IF I NEVER CAME HOME AGAIN", z którego najmilej wspominam kawałki „Vegas" i „Someday Soon".

Strony z artystycznymi dokonaniami Linusa

http://csdb.dk/scener/?id=10025
http://minimelodies.bandcamp.com
http://multistylelabs.bandcamp.com
https://soundcloud.com/linusvrz

Masz jakiś uniwersalny przepis na wyróżniający się i wpadający w ucho kawałek muzyczny?

Hmm, myślę, że nie jestem odpowiednią osobą jeśli chodzi o wpadające w ucho kawałki. Zwykle nie kieruję się melodyjnością, a idę w stronę dźwięków progresywnych (porzucając typowy schemat zwrotka-refren z beatem 4/4) z nutą i akcentami jazzowymi. Idealnym przykładem są tutaj Hein Holt i Randall, ale może to być dowolny utwór w tych klimatach. Przychodzą mi na myśl także Ed, czy Goto80.

Ile twoich nieskończonych projektów trafiło do śmietnika, a ile porzuciłeś w trakcie tworzenia?

Właściwie nigdy nie kasuję moich prac i począwszy od wczesnych dni Protrackera staram się wszystkie utwory sumiennie archiwizować. Mój roboczy folder prac muzycznych na C64 aktualnie liczy 1619 plików, przy czym jeden utwór może mieć w nim kilka iteracji. Jeśli chodzi o niedokończenie, to myślę, że jest to jednak zdecydowana większość.

Czy tworzone utwory odzwierciedlają twój aktualny nastrój? Czy stworzyłeś jakieś kawałki przypominające ci jakieś szczególne wydarzenia?

Jako że nie jestem zawodowym muzykiem i nie param się dostarczaniem utworów komercyjnych w danym stylu i w określonym czasie, czuję, że jestem wolnym artystą mogącym tworzyć cokolwiek zapragnę. W związku z tym wydaje mi się, że wszystkie moje utwory odzwierciedlają mój aktualny nastrój podczas tworzenia. A jaki jest ten mój nastrój obecnie? Chyba coś w stylu „Across Tundras"...

8580 FTW..., czy nie do końca?

Dla mnie 8580 wymiata! Nie mówię, że starszy chip nie ma swoich zalet, ale cały mój warsztat muzyczny polega na ciągłej zabawie filtrami, co na starym chipie skutkuje częstymi „kliknięciami". Więc tak, 8580 to dla mnie priorytet.

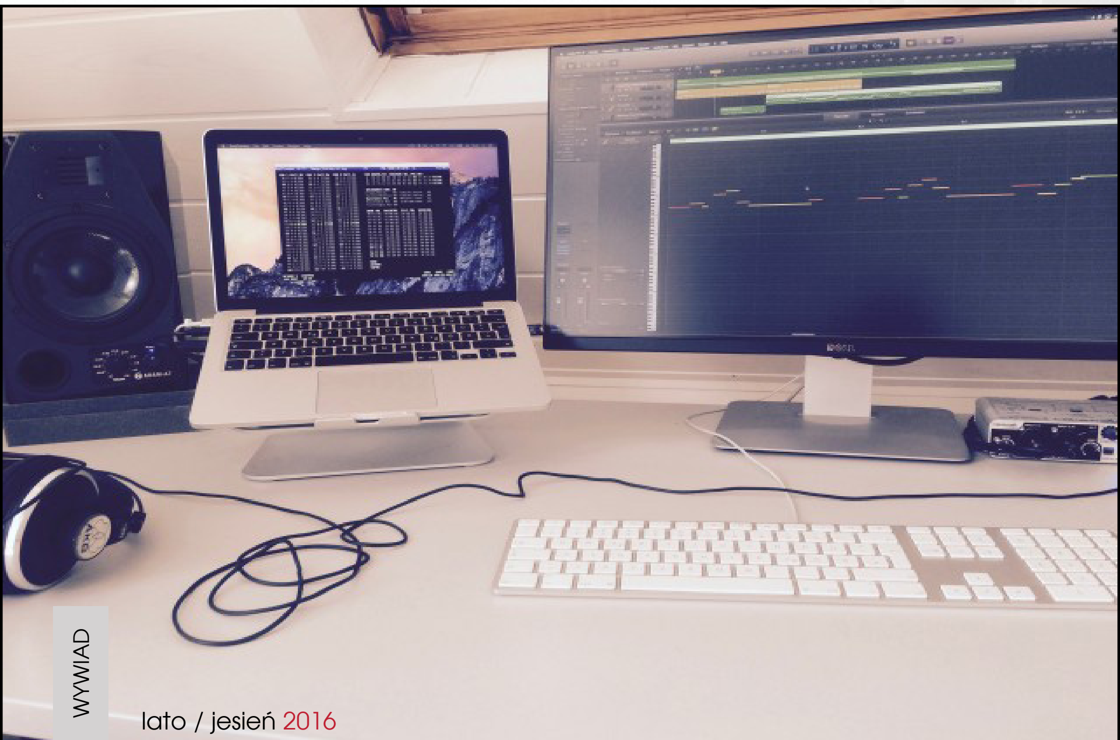
Czy wyduszenie ze starego chipa SID-owego kilku nowych tricków jest dla muzyka/kodera sprawą prostą?

Jest to na pewno możliwe. Kto pomyślałby jeszcze kilka lat temu, że rzeczy jakie wyczyniają Jammer z Randallem będą w ogóle możliwe? Albo te oszałamiające dźwięki LMan-a i Jasona Page'a...

2X, 3X... Czyli SID-y odtwarzane kilka razy na ramkę?

Nie mam w tej kwestii zdania. Multispeedy to zbyt wiele zachodu dla takiego lenia, jak ja i w większości przypadków zbędny bajer. Stereo z kolei uważam za lekkie oszustwo. Ogólnie preferuję SIDy odgrywane ze standardową prędkością, wymagające pojedynczego chipa i nie korzystające z sampli.

Zwykle pytam muzyków o ich studia i w twoim przypadku również nie zrobię wyjątku.





czułem przesadnej przyjemności w tworzeniu tracków na DTV, mimo że samo demo grupy TRSI było oczywiście zajebiste. Dostrzegam urok odczuwany przez koderów i bardzo żałuję, że po stworzeniu „2008 – A DTV Odyssey" moja motywacja do dalszych tego typu prac spadła niemal do zera.

Czy zechciałbyś podzielić się z nami opisem i zdjęciami twojego sprzętu, programów i trackerów?

Hmm, nie pracuję na niczym szczególnym. Jeszcze kilka lat temu miałem swoje własne studio z całkiem dobrym sprzętem, ale większość rzeczy już posprzedawałem gdy zostałem ojcem i musieliśmy się przeprowadzić. Zapewne dobrze znasz ten moment, w którym priorytety życiowe nagle ulegają zmianie...
W pracowni mam swoje Macintoshe, zarówno do zadań profesjonalnych, jak i do komponowania muzyki, całkiem solidne systemy muzyczne marki Adam Audio, słuchawki AKG oraz Shure, starą stację Korg XP80 obecnie wykorzystywaną jako midi masterkeyboard, Tenori On, Novation Bass Station, a także gitarę Fender, na której rzadko grywam. Zwykle komponuję na pianinie a sketche dogrywam na bieżąco. Zwykle komponuję na moim pianinie w innym pomieszczeniu i na bieżąco zgrywam powstałe szkice.
Z aplikacji w tej chwili pracuję na Goattrackerze i Logic Pro X.

Emulacja czy prawdziwy SID? Czy uważasz, że wkrótce sam chip SID będzie zupełnie zbędny do komponowania?

Jako że sam nie mam obecnie rozłożonego swojego sprzętu C64 odsłuchuję SID-y poprzez emulację, co szczerze mówiąc jest świetnym rozwiązaniem w dzisiejszych czasach, w szczególności jeśli chodzi o chip 8580. Na żadnym party nie przeżyłem negatywnego zaskoczenia po odtworzeniu mojego utworu na prawdziwym sprzęcie.

A co powiesz o DTV? Tam również jesteś aktywny poprzez projekty „Ghost In the machine" i „2008 – A DTV Odyssey". Rok 2008 w ogóle można było okrzyknąć rokiem DTV, mam rację? Wyżej wymienione produkcje były świetnymi przykładami niewielu prac wychodzących na tę platformę. Oczekujesz większej ilości produkcji wydawanych na sprzętowe emulacje starych komputerów?

Z punktu widzenia muzyka praca nad produkcjami DTV może być bardzo frustrująca, gdyż nie mamy tam filtrów, a działanie ADSR potrafi być bardzo niestabilne (nie mówiąc już o innych problemach). Szczerze mówiąc nie

Oryginały czy remiksy? Jakie są twoje ulubione utwory w obydwu tych kategoriach?

Przykro mi, ale nie znam się na komodorowej scenie remiksów. Oczywiście nie dewaluuję pracy wkładanej w tego rodzaju sztukę, ale odsłuchiwanie kolejnej już przeróbki Hubbarda, Galway'a czy Daglisha w oparciu o nowe syntezatory nie jest dla mnie zbyt interesujące. Być może jednak nie przesłuchałem wystarczającej ilości tracków, aby wyrobić sobie o nich jakiekolwiek zdanie. Wśród oryginałów jest natomiast cała masa utworów, które wielbię.

Top 15 utworów Linusa wg ratingu CSDB

1. 64 Forever (2014) - 9.6
2. Grandma Was a Druglord (2013) - 9.5
3. It's Winter, Winter in Kleve (2015) - 9.5
4. The Vice Squad OST (2013) - 9.4
5. Truck On (2016) - 9.4
6. Composition for the 11th Finger (2015) - 9.3
7. Je suis Linus le salaud (2015) - 9.3
8. Midnight Upon Us (2015) - 9.3
9. Urban Canyon Cruising (2015) - 9.3
10. Establishing Eye Contact with a Squirrel (2015) - 9.2
11. Her Web is the City at Night (2016) - 9.2
12. Summer BBQ Oppression Olympics (2015) - 9.2
13. They Cut the Grass Again (2015) - 9.2
14. I heard it through the Grapehein (2013) - 9.1
15. The Getaway (2006) - 9.1

Ze złotego okresu muzyki pisanej do produktów komercyjnych zdecydowanie najbardziej cenię Tima Follina i Martina Galway'a. Ponadto: Randall – Vinyl Headz, Unintelligible Disco, A Liquor Store Anthem, Girl from North Carolina ... Ach, zbyt wiele, aby wszystkie wymienić. Jego kreacje trafiają po prostu w moje gusta.

Hein – The Jam, Syntax Error, Scott-Land, Ticking Timebomb i wiele innych, podobnie jak w przypadku Randalla.
Jeff – Dune's K Remix
Jammer – Big Beat
GH – Dying Star, Wind Downs
Laxity – Schmold Skool
Ole Marius – Trick'n'Treat Tune
Aleksi Eeben
Goto80

Bez problemu wymieniłbym kilka setek innych kawałków.

Dema są szczególnym rodzajem wyrażania sztuki. Są jak kinematografia i do osiągnięca efektu, który zachwyci publikę, wymagają kooperacji wielu utalentowanych jednostek pod przewodnictwem doświadczonego dyrektora. Co o tym myślisz?

Tak, to klucz do sukcesu, zaraz obok poświęcenia, pasji, a być może nawet obsesji na punkcie finalnego efektu. Nie umniejszałbym również znaczenia umiejętności zarządzania ludźmi.

Jakie są twoje kryteria przyznania utworowi SID-owemu maksymalnej oceny?

Hmm, ciężko powiedzieć. Z pewnością utwór musi mi się podobać, a już na pewno powinien być w moim guście, choć potrafię również docenić muzykę spoza mojego kręgu zainteesować (przykładowo Eurotrance, heh!). Ciężko mi na to pytanie odpowiedzieć, bo może to być cokolwiek na wzór glitcha Ed'a, niesamowitej progresji GH'a, czy wspaniałych dźwięków Jammera.

Multistyle Labs skupia tak wielu utalentowanych muzyków! Postrzegam was jako swoisty muzyczny „dream team" i ciekawi mnie jak wygląda wasza współpraca od wewnątrz. Czy każdy pracuje osobno, czy też pomagacie sobie wzajemnie?

Mamy swój haniebny, niepoprawny politycznie, czasami wręcz odrażający lub nawet głupawy chat room, gdzie wymieniamy się naszymi dziwnymi poglądami (często), lub dyskutujemy nad własnymi utworami muzycznymi (rzadko). Wersje robocze udostępniamy sobie wzajemnie poprzez Dropboksa. Jako że jesteśmy wszyscy dorosłymi ludźmi komentowanie i krytykowanie cudzych utworów nigdy nie jest problemem, bez względu na poziom krytycznego feedbacku.

„Fortress of Narzod" – tutaj trafiłeś w mój czuły punkt, jako że osobiście jestem aktywnie zaangażowany w scenę Vectrex i mam tę platformę, oczywiście zaraz obok C64, głęboko w sercu! Skąd narodził się twój pomysł na port verteksowej gry na Komodę i skomponowanie efektów dźwiękowych oraz chwytliwego kawałka z pewnym orientalnym brzmieniem?

Hmm, to wcale nie był mój pomysł, a Peiseluli-ego, którego spotkałem podczas X2008. Nigdy nie byłem posiadaczem Verteksa, ale przez tą spartańską czarno-białą wektorowę grafikę doznaję jakiegoś dziwnego retrofuturystycznego uczucia zagubienia w przestrzeni. Jeśli to ma w ogóle jakiś sens, w co zresztą wątpię. Jeśli chodzi o muzykę, to orientalne gamy dźwięku, a w szczególności cała zmiana tonu w utworze pochodzącym z samej rozgrywki, w jakiś szczególny sposób podkreślają obcą kulturowo atmosferę, którą odczuwałem podczas komponowania. Zdaję sobie jednak sprawę, że ten styl nie każdemu może się podobać.

„Fantasmolytic", „BCC Faces", „Cauldron 101%", "Durch den Monsun", "Demo of the Year 2013", tak wiele świetnych produkcji! Którą najciężej było ukończyć? Możesz się podzielić z nami jakimiś historiami z procesu tworzenia tych dem?

Najcięższe do ukończenia... Hmm, chyba jednak soundtrack do dema BluReu, jako że byłem wówczas w trakcie przeprowadzki

▼ Oscyloskopowy widok utworu „64 Forever" z YouTube'a.



i komponowanie odbywało się głównie późnymi nocami. Ponadto, wspomniane wcześniej demo grupy TRSI na VIC-20 również zaliczam do sporych wyzwań, ponieważ przed samą pracą musiałem się nauczyć samego chipa dźwiękowego tego komputera, a także poznać jego ograniczenia software'owe, a wszystko to przy bardzo ograniczonym czasie na realizację.

„Darkness" (2014) oraz „VICE squad" (2013) to dwie komercyjne, świetnie wykonane gry ze stajni „Psytronik Software" i „RGCD". W jaki sposób powstawały ścieżki muzyczne z tych produkcji?

Wyjątkowy nastrój gry „The Darkness" skłaniał mnie oczywiście w kierunku zainspirowania się stylem muzycznym Follina. Jeśli dobrze sobie przypominam, Achim przesłał mi grywalne demo z całkowicie ukończoną już grafiką, więc w teorii zadanie miało być proste. W rzeczywistości jednak, prawie do samego końca produkcji byłem zupełnie niezadowolony z uzyskanych efektów i doszło nawet do tego, że na kilka tygodni przed deadlinem rozpocząłem swoją pracę zupełnie od zera! Najtrudniej było wykreować coś przyjemnego dla ucha i niezbyt powtarzalnego przy ograniczeniach 2 kanałów i minimalnego wykorzystania pamięci. Trzeci kanał jest zarezerwowany dla efektów dźwiękowych, jednak z uwagi na fakt, że w grze jednocześnie może rozbrzmiewać większa ilość SFX musieliśmy zapewnić możliwość wyciszenia drugiego kanału bez drażniącego wrażenia stopowania głównego utworu. A to z kolei oznaczało brak długich dźwięków na kanale drugim. Taaak, sporo przeszkód do pokonania.

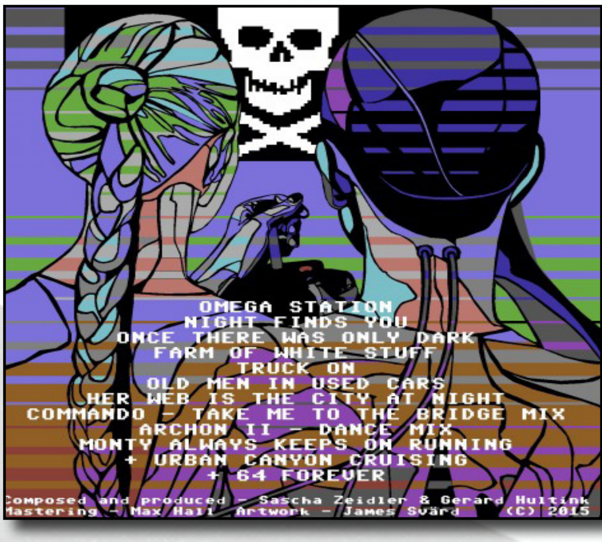
Czy twoim zdaniem scena C64 będzie nadal rozkwitać i możemy liczyć na powstanie kolejnych cudów artystycznych?

Oczywiście mam taką nadzieję, choć nie dostrzegam zbyt wiele (żadnej?) świeżej krwi na scenie. Jak mawia Randall: "Imprezy X to w dzisiejszych czasach zabawa dorosłych mężczyzn"...

Jakie masz plany na najbliższą przyszłość?

Czekam z niecierpliwością na wydanie naszego wspólnego z GH albumu p.t. „Pixels", który zawiera 12 fajnych ścieżek (album został wydany 5. lipca 2016 przez MultiStyle Labs i można go przesłuchać i kupić na stronie: https://multistylelabs.bandcamp.com/album/pixels – przyp. tłum). Mam również kolejne plany współpracy z tym gościem, gdyż uważam go za niedocenionego a wybitnie zdolnego muzyka, zdecydowanie lepszego niż ja kiedykolwiek będę. Zabieram się również powoli do budowy solidnego studia nagrań u siebie na strychu, co prawdopodobnie będzie moim głównym wyzwaniem na ten rok. Co oprócz tego? Jeszcze więcej jazz piano i odpowiedni utworek na X2016, a może nawet demo lub dwa.





Czy chciałbyś jeszcze coś dodać od siebie dla naszych czytelników?

Tylko jedno zdanie – wyjątkowe pozdrowienia dla moich największych fanów, Stinsena i Fanty. Ćwiczcie chłopaki, pewnego dnia osiągniecie swój sukces!

Bardzo miło było cię nam gościć, Sascha! Powodzenia we wszystkich swoich zamierzeniach...

Bardzo dziękuję za twoje miłe słowa i zainteresowanie. Powodzenia ze stroną i waszym magazynem, podążajcie swoją drogą do przodu!!



Recenzja: noctropolis

Pac-Mana kojarzyć musi praktycznie każdy, bo to gra nie tyle po prostu kultowa, co wręcz historyczna dla całej dziedziny elektronicznej rozrywki. Nic dziwnego więc, że przez cały szereg lat od jej wydania ukazało się mnóstwo tytułów w jakiś sposób czerpiących z mechaniki, oprawy czy historii oryginału. Jedne z nich pozostawały stosunkowo wierne stylowi gry pierwowzoru, inne z kolei pobierały z niego jedynie wybrane elementy, a całość dopełniały autorskimi rozwiązaniami, tworząc finalnie coś na swój sposób unikalnego. Do tej drugiej kategorii zalicza się Platman, próbując przemieszać podstawy oryginalnego Pac-Mana z rozwiązaniami – co nie powinno dziwić po zapoznaniu się z nazwą tego dzieła – typowymi dla kanonu gier platformowych.

Autorem *Platmana* na C64 jest Andrea „Wanax" Schincaglia, któremu przy oprawie audiowizualnej





pomagał Saul Cross. Gra została zgłoszona też do RGCD Compo 2015/2016, gdzie jak najbardziej ma szanse na czołowe lokaty.

Co ciekawe, równolegle z opisywanym właśnie *Platmanem* na C64 ukazał się też jego port na małe Atari (gdzie Wanax współpracował z innym grafikiem). Wspomnieć jednak przede wszystkim należy, iż obie tegoroczne produkcje stworzone zostały na podstawie wydanej oryginalnie w 1995 roku gry amigowej o tym samym tytule (jej autorzy to z kolei John i Diane Hardie).

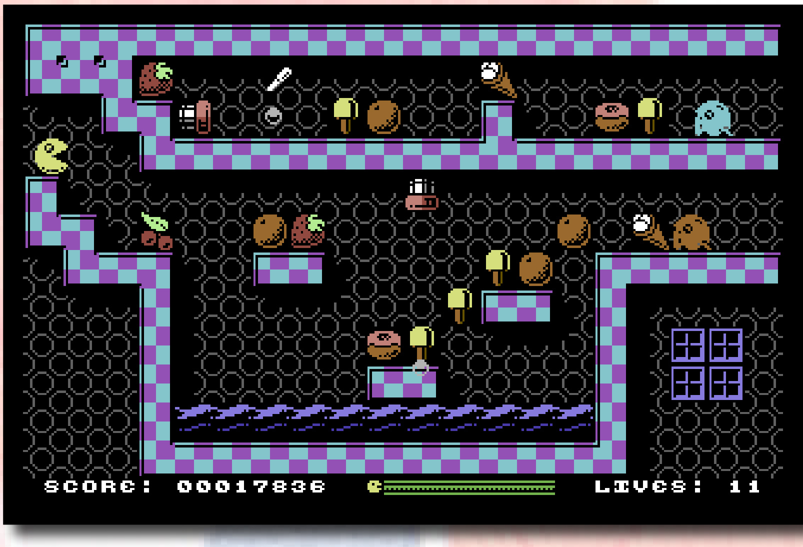
Część osób owego Amigowego, dość wiekowego już w tym momencie *Platmana* może kojarzyć, więc dla nich wspomnę, że opisywana przeze mnie nowa wersja commodore'owska od tej pierwotnej amigowej różni się tylko mało istotnymi szczegółami. To, co najważniejsze, a więc cały charakter i konstrukcja zabawy, pozostaje takie samo (w tym cała mapa gry). Dla pozostałych zacznę od podstaw, czyli przybliżenia o co tu w ogóle chodzi. Ano chodzi o to, by jak w niemal każdej labiryntowej platformówce, po prostu dotrzeć bezpiecznie do wyjścia, przedzierając się przez kilkudziesięciokomnatowy układ lokacji. Grafika tychże plansz wykonana jest ładnie (fajny efekt daje na przykład złudzenie wypukłości platform w stosunku do „cofniętego" tła), tyle że poszczególne komnaty są bardzo do siebie podobne. Nie stanowi to jednak większej wady, bo gra jest tak naładowana czystą akcją, że po prostu się o tym nie myśli. Zdecydowanie w ucho wpada jednak energiczna, rytmiczna muzyka z pulsującą linią basu i przebojową melodią. Jest ona bardzo dobrym uzupełnieniem gry.

Ciekawą sprawą związaną z platformowym charakterem ruchu naszego bohatera jest brak kolizji z „sufitem" przy skokach – jeżeli jest on wystarczająco nisko, to automatycznie wskakujemy na wyższy poziom. Na początku nieco to myli, ale potem szybko okazuje się bardzo kluczową kwestią – rozwiązania takiego wymaga bowiem specyficzna konstrukcja pomieszczeń. Przeczesując je, nasz pizzo-podobny bohater musi także oczywiście coś jeść, ale tym razem, zamiast stan-

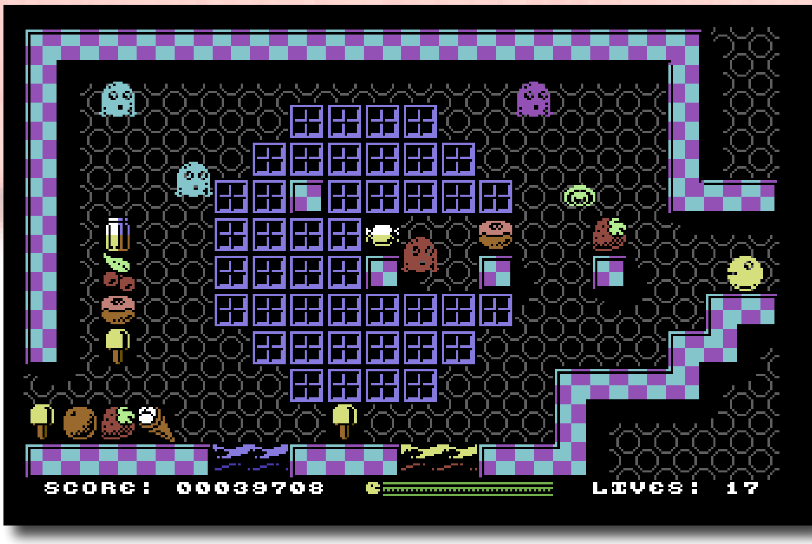
dardowych kropek, po drodze wcinać będzie różne smakołyki. Czegóż my tu nie mamy: truskawki, wisienki, pomarańcze, lody, cukierki, pączusie i tym podobne pokusy podniebienia. Nie polecam więc gry osobom na diecie (to oczywiście żart :P). Niezależnie od zaspokajania apetytu, najważniejsze są jednak porozrzucane tu i ówdzie po mapie klucze – to one pozwolą nam na sukcesywne otwieranie kolejnych drzwi prowadzących do nowych terytoriów i w konsekwencji na dotarcie do szczęśliwego końca zabawy.

Za przeciwników robią oczywiście dobrze nam znane, różnokolorowe duszki. Tutaj jednak poruszają się one w sposób przewidywalny, po zaprogramowanej linii prostej – poziomej lub pionowej. Zasuwają jednak dość szybko (przynajmniej część z nich) i nie zawsze da się przed nimi skutecznie uciec, biorąc pod uwagę ograniczenia ścieżek platformowego labiryntu (łatwo można w stresie o coś zahaczyć). Czasami, po zebraniu odpowiedniego bonusu, jak to w standardowym Pac-Manie, duszka można połknąć, ale nie ma się co na to zbytnio nastawiać, bo owe bonusy nie pojawiają się często. Dodatkowo, jakby problemów z duszkami było mało, musimy jednocześnie uważać także na porozmieszczane na planszach pułapki – samostrzelające działa, wystające z ziemi kolce oraz zbiorniki z wodą czy tam inną cieczą. Do dyspozycji oddano nam aż 10 żyć, ale jest to liczba trochę złudna, bo szybko można je stracić. Na szczęście, podnosząc inny odpowiedni bonus można zyskać nowe.

Gra, nie ukrywając, jest pod względem poziomu trudności dość wymagająca, będąc przykładem tytułu, który od gracza oczekuje nieco wprawy. Jeżeli jednak po kilku nieudanych próbach czujecie, że nie dacie rady, nie wahajcie się przed użyciem trainera, chociażby na nieskończoną liczbę żyć (wspominam o tym, bo akurat tematem *Gadających Głów* w tym numerze jest sens stosowania takich ułatwień). Nawet w ten sposób gra daje sporą przyjemność, będąc naprawdę udaną produkcją.







PLATMAN

Wydawca: **Andrea Schincaglia**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **C64**

7 8 8

COMMODORE

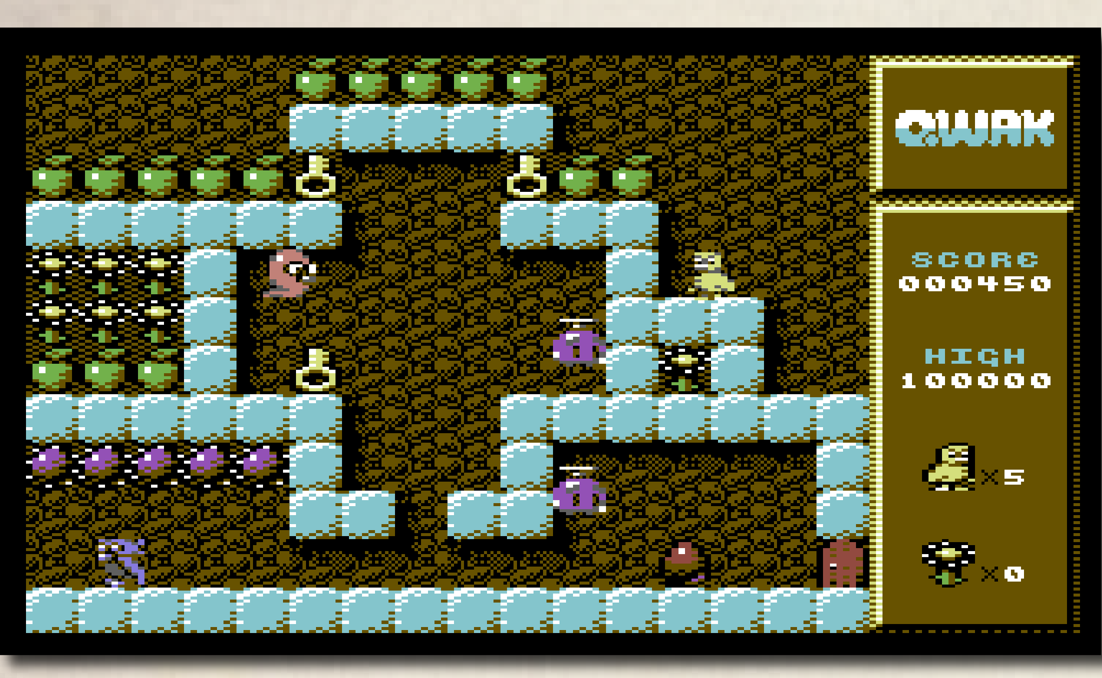
RECENZJA

Qwak

Recenzja: Komek

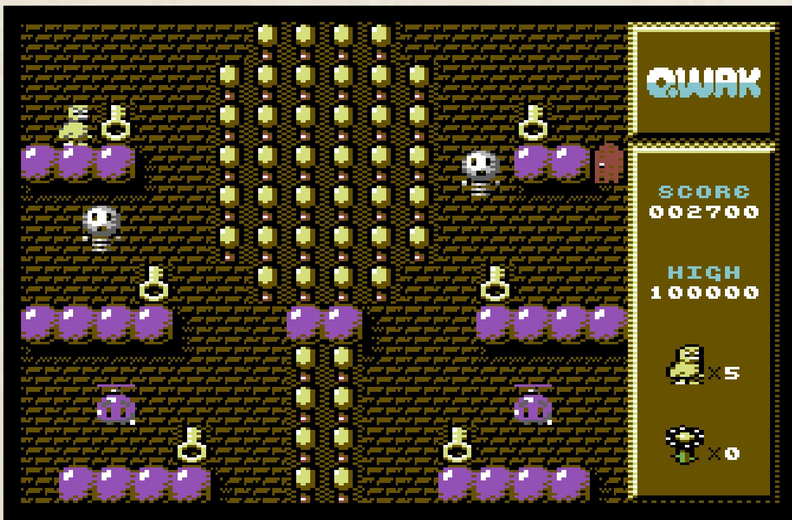
Po polu biegam, po stawie pływam,
z innymi ptakami na najpiękniejszy dziób wygrywam.
Indyk gulgocze, kura gdacze, a ja po prostu najlepiej kwaczę.
Moje piórka zawsze suche mam, bo też bardzo o nie dbam.
Czasem bywa nawet tak, że dziwaczny ze mnie ptak.
Możesz bardzo zdziwić się, kiedy włączysz komputerową grę.
Bo tam biegam, latam, skaczę i kolejny poziom znów odhaczę.
A więc chwytaj za joya graczu drogi, niech jak najdalej poniosą mnie nogi.

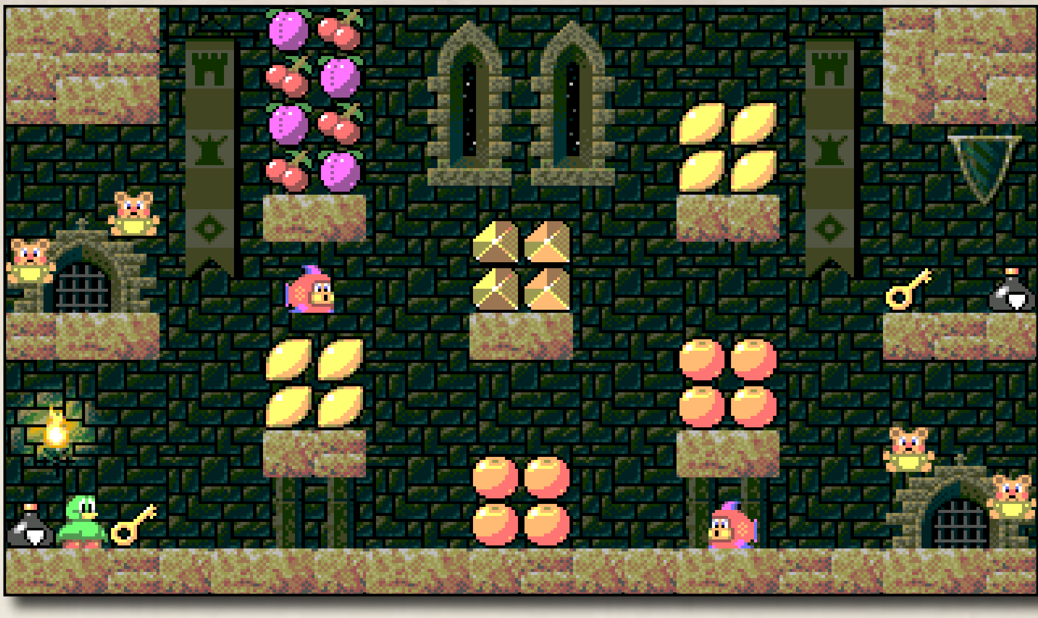
Zobaczcie, moi drodzy, ile już lat upłynęło od premiery gry *Qwack* na Amige. 1993 rok to już zamierzchłe czasy.



Nikt nawet nie przypuszczał, że w 2016 będzie można zagrać w jej nową wersję i to w dodatku na C64. Cóż, a jednak się stało. Twórcą oryginalnej wersji wydanej w 1993 roku przez Team 17 jest Jamie Woodhouse, natomiast autorami konwersji na C64 są: Daniel Hotop i Saul Cross. Wersje różnią się nieco od siebie, ale podobieństwo większości elementów zostało zachowane. Tak czy inaczej, to wciąż ta sama super zręcznościówka.

Fabuła gry jest dość prosta, a celem jest przetrwanie do ostatniego poziomu z jak największa ilością punktów. Jak na solidną zręcznościówkę przystało, mamy tutaj szybką akcję oraz mnóstwo bonusów i przedmiotów do zebrania. Te najważniejsze to złote klucze. Należy zebrać wszystkie, które znajdują się na danym poziomie, wówczas otworzą się drzwi do następnego. Zbierać należy również owoce, słodycze, kwiatki, bo dzięki nim gracz zyskuje dodatkowe punkty. W wersji na C64 znalazłem tarczę, która daje kilkusekundową nietykalność, co oznacza, że w tym momencie wszystkie stworki „mogą ci naskoczyć". Niestety nie przeniesiono z amigowej wersji tak zwanego Challenge Level, czyli poziomu bonusowego, pozwalającego na zebranie dużej ilości dodatkowych





punktów. Ponadto różni się także rodzaj broni w obu wersjach: Dla C64 są to puszczane bańki, a dla Amigi – rzucane jajka (cóż za marnotrawstwo, można by było przecież zrobić z nich tonę jajecznicy). Podczas gry spotkasz kolczaste kule (głównie w wersji na C64), które staraj się omijać, na szczęście co jakiś czas pojawia się też buteleczka (cholera wie z jaką zawartością), której zabranie spowoduje, że niebezpieczne kule zmienią się w owoce. W przypadku wersji na Amigę wygląda to trochę inaczej. Tam w większości mamy do czynienia z czaszkami, które zmieniają się w kwiatki, wówczas gdy zjemy grzyba. Pamiętać należy jednak o tym, że działa to również w drugą stronę: wszystkie kwiatki na ekranie zamienią się w czaszki. Najlepiej więc najpierw zebrać kwiatki, a dopiero potem grzyba. Dla uatrakcyjnienia rozgrywki będziesz musiał co jakiś czas stoczyć walkę z wielkim bossem, który tak jak większość tutejszych stworków wygląda całkiem sympatycznie, jednak jest bardzo groźny dla naszego kaczorka.

Bardzo dużym plusem *Qwaka* jest to, że przypomina on takie znane hity jak: B*ubble Bobble, bomb Jack albo Rodland* – właśnie takie zręcznościówki są szczególnie lubiane wśród graczy. Jeszcze większym plusem jest jego grywalność, która sprawia, że momentami ciężko się oderwać od ekranu.

Pochwalmy jeszcze *Qwaka* za kilka rzeczy, bo bez wątpienia na to zasługuje. Grafika w wer-



sji na Amigę pomimo upływu czasu wciąż trzyma poziom, to samo można napisać o muzyce i efektach dźwiękowych. W przypadku wersji na C64 trudno napisać coś nowego, gdyż tutaj także wszystko jest w porządeczku. Jednak najbardziej cieszy mnie fakt, że użytkownicy tej platformy mogą w końcu zgrać w *Qwaka*, pomimo że upłynęło naprawdę sporo czasu od pojawienia się pierwszej wersji tej gry.

QWAK

Wydawca: **Team 17 / RGCD**
Rok wydania: **1993 / 2016**
Platforma: **Amiga, C64**

7 8 9

COMMODORE

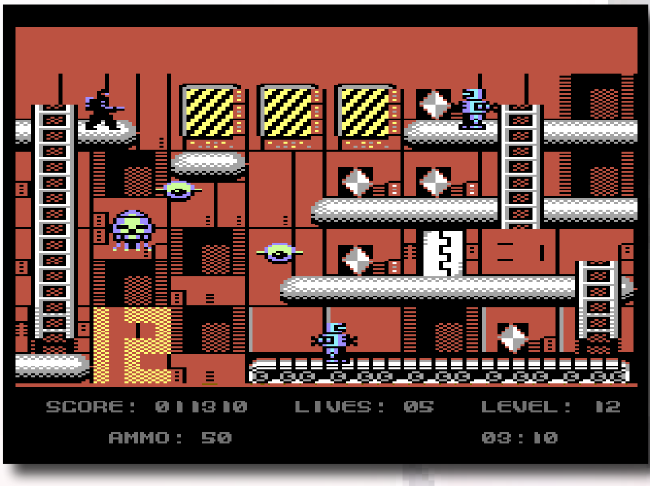
RECENZJA

VORTEX
- CRYSTALS -

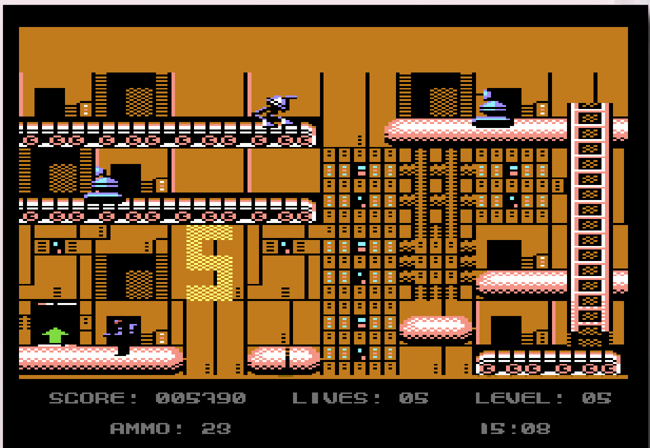
Recenzja: bobikowoz

Wybierając nowe gry do sprawdzenia często sugeruję się nazwiskami twórców. Vortex Crystals to produkcja przygotowana przez Alfa Yngwego oraz Richarda Baylissa. Panowie od lat dostarczają sporo dobrej rozrywki. Nie zawiodłem się na ich najnowszej grze, choć znalazłem w niej kilka niedociągnięć.

Vortex Crystals wzięło udział w konkursie RGCD C64 16K Cartridge Development Competition 2015, co oznacza, że gra musi zmieścić się w 16K pamięci. Autorzy zapowiadają, że po zakończeniu



konkursu gra zostanie rozszerzona, m.in. o ekran ładowania, jednak w obecnym stanie można ją uznać już za ukończoną. W czasie przygotowywania tego artykułu zwycięzcy jeszcze nie zostali ogłoszeni.



W przyszłości naukowcy odkryją nowe źródło krystalicznej energii na planecie Vektor. Kosmiczne kryształy pozwolą nam obronić Ziemię przed inwazją obcych. Niestety, jeden z naukowców został ugryziony przez kosmitę, co wywołało u niego nieziemską mutację. Skład kryształów zostaje przejęty przez obcą formę życia, a premier w takiej sytuacji ma tylko jedno wyjście. Wzywa cię do pomocy. Czas ubrać kombinezon, naładować laser i zebrać, co zostało ukradzione. Nie będzie kosmita pluł nam w twarz!

Gra zalicza się do gatunku jednoekranowych zręcznościówek. Na każdej z 16 plansz należy zebrać wszystkie tytułowe kryształy, po czym zestrzelić jednego z pozaziemskich robotów aby upuścił klucz do kolejnego poziomu. Zadanie wydaje się łatwe, jednak zarówno czas, jak i amunicja są limitowane. O ile amunicję można zebrać z niektórych zniszczonych przeciwników, o tyle czas nieubłaganie upływa. Na naszą niekorzyść działa również niedokładne wykrywanie kolizji. Niejednokrotnie zdarzyło mi się strzelać do przeciwnika poruszającego się w poziomie, a część moich pocisków przelatywała obok niego. Roboty z innego świata potrafią też złośliwie powrócić zza grobu dosłownie po sekundzie od zestrzelenia. Rozumiem losowy czas przywracania przeciwników na planszę, jednak zdarzają się sytuacje, gdy następuje to zdecydowanie zbyt szybko, aby można było zareagować.

Pomimo wspomnianych niedociągnięć, *Vortex Crystals* to przyjemny pochłaniacz czasu. Melodie wpadają w ucho, przez co brak efektów dźwiękowych nie jest odczuwalny. Podejrzewam, że strzały z lasera oraz inne dźwięki pojawią się w rozszerzonej wersji. Grafika jest dość różnorodna, jak na ograniczoną ilość pamięci. Co kilka poziomów pojawiają się nowi przeciwnicy, a na kolejnych ekranach autorzy wykorzystują pełną paletę barw, jaką oferuje C64.

Znając już plusy i minusy tej niewielkiej produkcji nadszedł czas na najważniejsze pytanie: czy odpowiesz na wezwanie premiera i staniesz do walki?

VORTEX CRYSTALS

Wydawca: **The New Dimension**
Rok wydania: **2016**
Platforma: **C64**

8 7 6


NEW GAMES FOR THE C64!
PROTOVISION
The Byteriders are back!
Heroes & Cowards
Das Pentagramm der Macht
Roll on and rescue Candy!
Sim Slim
Be the last survivor!
TANKS 3000
YOU MAY HAVE TO FIGHT A BATTLE MORE THAN ONCE TO WIN IT.
SPACE BATTLE
Bomb mania
It's Magic II
METALDUST
HOCKEY MANIA
TEAM PATROL
ICE GUYS
SAVE THE SNOWMEN!
AN ICY CHALLENGE...
WWW.PROTOVISION-ONLINE.DE

RECENZJA

Rezurekcja: Shadow of the Beast

Recenzja: Petrichor

Nie będę ukrywać – seria Shadow of the Beast ma specjalne miejsce w moim sercu, dlatego z ogromną radością, ale także z jeszcze większą obawą przyjąłem informację o tym, że firma Sony pracuje nad „remake'em" tego tytułu. Od premiery nowego Cienia Bestii minął już miesiąc, najwyższy czas przyjrzeć się więc temu, co wydała ta firma. Oczywiście, by nie było zbyt łatwo, zrobimy to przez pryzmat protoplasty.

Trylogia Shadow of the Beast powinna być znana większości Amigowców. Seria zasłynęła z przepięknej grafiki, dobrej animacji głównego bohatera, a użyty w produkcji tak zwany parallax scrolling tworzył w grze tła o niesamowitej głębi, pozwalając grającemu na totalną imersję z przedstawionym światem. Seria słynie także z niesamowitej muzyki skomponowanej przez utalentowanego Tima





Wrighta. Niechlubnej sławy dodała grze niespotykana, nawet jak na tamte czasy, trudność rozgrywki. Produkcja nie wybaczała żadnych błędów. Gracz dysponował jednym życiem, oraz malutką ilością energii, która mogła być odnowiona tylko dzięki specjalnym napojom, których w grze było tylko kilka.

Cień Bestii

Stworzona przez firmę Reflections i wydana przez Psygnosis w 1989 roku pierwsza część serii opowiadała historię Aarbrona, który został jako dziecko porwany przez maga Maletotha. Skorumpowany przez magię Aarbon został zamieniony w tytułową bestię, stając się jednocześnie maszyną do zabijania służącą magowi. Podczas jednego z rytuałów, w ofierze został złożony ojciec głównego bohatera. To wydarzenie pozwoliło mu dostrzec swoją ludzką formę i uwolnić się z władania maga i odzyskać utracone człowieczeństwo. Aarborn przysiągł wtedy zemstę i śmierć Malethotowi. Przemierza on świat Karamoon w poszukiwaniu złego maga, walcząc nieustannie z jego sługami, a od czasu do czasu rozwiązując proste zręcznościowe łamigłówki. Pierwsza część Shadow of the Beast, pomimo swej prostoty, została bardzo dobrze odebrana przez graczy, co zachęciło twórców do pracy nad kolejną częścią.

Bestia kontratakuje

Sequel Shadow of the Beast został ponownie stworzony przez Reflections i wydany w roku 1991 przez Psygnosis. Aarbonowi udało się odzyskać ludzką postać, ale jego klątwa ciążyła na nim dalej. W drugiej części Zelek, sługa Malethotha uprowadza siostrę naszego protagonisty. Tło fabularne zostaje przedstawione poprzez niesamowicie klimatyczne i ślicznie intro, które pokazuje naszego wroga, kiedy to pod postacią smoka atakuje domostwo Aarbrona. Główny bohater rusza ponownie przez krainę Karamoon by uratować siostrę. Druga część serii prezentuje jeszcze lepszą grafikę i muzykę niż jej poprzedniczka. Cała atmosfera gry jest także dużo bardziej mroczna i niespokojna. Po rozpoczęciu gry od razu można zobaczyć jak złowrogim i niebezpiecznym miejscem jest kraina Karamoon, uczucie to potęguje do tego genialna muzyka, która ponownie została skomponowana przez Tima Wrighta. Druga część Bestii podnosi poprzeczkę bardzo wysoko, oferując graczowi jeszcze wyższy poziom trudności niż jej poprzedniczka. Spowodowało to, że część recenzentów odjęła za to grze część punktów, twierdząc,

że gra jest po prostu za trudna! Faktycznie, gra nie wybaczała nawet najmniejszej pomyłki, każda kropla energii była w tej grze na wagę złota, a każde nawet najmniejsze potknięcie powodowało, że grę trzeba było zaczynać od początku! Deweloperzy, chyba zdali sobie sprawę, że przesadzili, dlatego też ukryli w grze małe oszustwo. Jeśli nie dawaliśmy rady, mogliśmy włączyć nieśmiertelność. By to zrobić, wystarczyło na początku gry podejść do jednego z barbarzyńców w pobliskim lesie i zapytać o „ten pints”, aktywowało to tryb nieśmiertelności. To czy warto oszukiwać w grze zostawiam Wam do oceny i korzystając z okazji, zapraszam do przeczytania *Gadających Głów*, które w tym numerze traktują właśnie o tym temacie. W drugiej części Shadow of the Beast zmienił się model rozgrywki, do dyspozycji otrzymaliśmy broń - kulę na łańcuchu, dzięki czemu mogliśmy trzymać naszych przeciwników na minimalny dystans, dając sobie niewielką szansę na przeżycie. By poszerzyć element przygodowy, w grze dodano także funkcję interakcji, której musieliśmy używać od czasu do czasu, by dowiedzieć się ważnych informacji o czyhających na nas pułapkach, by porozmawiać z sojusznikiem, który pomagał nam w przygodzie, lub by po prostu dowiedzieć się czegoś ciekawego o krainie Karamoon. Sama gra niestety nie była zbyt długa i gdyby nie poziom trudności, można by ją skończyć w około 25-30 minut. Pomimo tych wad, gra okazała się komercyjnym sukcesem, co oczywiście spowodowało, że twórcy postanowili kontynuować historię Aarbrona.

Bestia III

Shadow of the Beast III ukazało się ekskluzywnie na Amidze w roku 1992. Tak jak część pierwsza i druga, została ponownie stworzona przez chłopaków z Reflections i wydana przez Psygnosis. Oczywiście za ścieżkę dźwiękową znów odpowiedzialny był Tim Wright, który sprawdził się jako kompozytor w dwóch wcześniejszych odsłonach. Shadow of the Beast III jest ostatnią częścią trylogii. Aarbron musi ostatecznie rozprawić się z Malethohtem, by w pełni odzyskać swoje człowieczeństwo, a nie tylko ludzką formę. W trzeciej odsłonie zamiast jednej krainy, mieliśmy cztery różne etapy/krainy do wyboru, co ważne wszystkie cztery światy były od samego początku dostępne dla grającego, tak więc można było zacząć od najtrudniejszego świata, nawet o tym nie wiedząc. Jak przystało na serię, w trzeciej części ponownie mogliśmy zachwycać się kunsztem audio-wizualnym, niestety trochę gorzej wypadła w tej odsłonie sama rozgrywka. Zmieniła się ona bowiem znacznie w stosunku do dwóch wcześniejszych odsłon, zdecydowanie spadł poziom trudności walki, dodatkowo gra tym razem skupiała się głównie na logicznym podejściu, w minimalnym stopniu oferując elementy zręcznościowe. Stała się bardziej rozbudowana, ale dalej nie oferowała możliwości zapisu, obniżony poziom trudności w elementach zręcznościowych, ustąpił miejsca bardzo trudnym i czasem abstrakcyjnym zagadkom i łamigłówkom. Dodatkowo, z jakiegoś niezrozumiałego powodu, twórcy użyli dziwnego zabezpieczenia przed piractwem, co uniemożliwiało instalację gry na dysku twardym. Ko-







niec końców, ostatnia gra z serii została średnio przyjęta, a seria porzucona na wiele lat.

Bestia - odrodzenie

Stan ten nie zmieniał się, aż do roku 2013, kiedy to podczas targów Gamescom, firma Sony Interactive Entertainment ogłosiła prace nad odnowioną wersją gry Shadow of the Beast. Pracami nad nową wersją zajęło się mało znane studio Heavy Spectrum Entertainment Labs. Od momentu ogłoszenia, aż do roku 2016 o grze słuch zaginął. Wielu graczy zastanawiało się, czy projekt nie został porzucony.

Niespodziewanie firma Sony potwierdziła, że gra zostanie wydana tylko na konsolę Playstation 4 w maju 2016.





Od premiery minął już ponad miesiąc (gdy pisze te słowa) kiedy gra jest dostępna w dystrybucji cyfrowej Playstation Store. W nowym wydaniu gry, znów wcielamy się w postać Aarbrona i podobnie jak w oryginale z 1989 roku, znów musimy odzyskać człowieczeństwo i pokonać złego maga Maletotha. Muszę przyznać, że jako ogromny fan serii czekałem na ten remake z dużą niecierpliwością, ale także z dużą obawą o to czy w grze odnajdziemy ducha „tamtych lat”? Na szczęście nie zawiodłem się. Sama rozgrywka przypomina klasyk, ale jest dopasowana do dzisiejszych standardów. Oczywiście oprawa graficzna stoi na bardzo wysokim poziomie, a ton w jakim utrzymana jest gra wzbudzi w niejednym starym graczu miłe wspomnienia. Na szczególną uwagę zasługuje pierwszy etap, jest on bowiem odnowioną wersją pierwszej lokacji z oryginalnej wersji gry. Oprawa dźwiękowa także spełnia pokładane w niej oczekiwania, nie została ona niestety stworzona przez Tima Wrighta, ale możemy w niej usłyszeć motywy znane z pierwowzoru (ponownie, szczególnie słyszalne są one w pierwszym etapie). Sama rozgrywka również została dopasowana do dzisiejszych oczekiwań. Możemy wybrać sobie poziom trudności na jakim chcemy grać, od łatwego, aż po poziom bestii, który jest tak trudny jak ten z Amigi. Sama walka jest teraz dużo bardziej dynamiczna i widowiskowa. Arraborn posiada przeróżne nowe umiejętności, których może używać w walce, może zadać obrażenia wielu przeciwnikom na raz, może ich ogłuszać, albo nimi rzucać. Multum opcji walki przekłada się oczywiście na efektowne combosy, które oprócz tego że robią krwawą jatkę na ekranie i fajnie wyglądają dają także dużo więcej punktów doświadczenia, które można inwestować w rozwój naszego bohatera. Oprócz ciągłej walki, od czasu do czasu przyjdzie nam rozwiązać jakąś łamigłówkę, niestety nie są one zbyt wymagające, a przy niektórych zamiast ćwiczyć szare komórki, będziemy gimnastykować palce na padzie, okazuje się bowiem, że niektóre zagadki trzeba rozwiązać w określonym czasie. Na szczęście, nie ma ich tak wiele by psuły znacząco zabawę. Sfera fabularna gry jest na początku słabo nakreślona, serwowane są nam strzępki wspomnień, które sami musimy dopasować i ułożyć z nich jednolitą całość. Nie pomaga nam w tym fakt, że wszystkie dialogi w grze są dla nas niezrozumiałe, by móc je rozszyfrować musimy się nauczyć danego języka, a możemy to zrobić tylko kupując specjalną umiejętność za punkty doświadczenia (które także musimy wydawać na inne umiejętności potrzebne w grze). Musze przyznać, że opcja języków obcych nie jest najlepszym rozwiązaniem i jest ona tam chyba na siłę, by zmusić poniekąd gracza by ponownie przeszedł grę tym razem odblokowując opcje fabularne. Punkty doświadczenia możemy także wydać na to by móc zagrać w oryginalną wersję gry, możemy je także wydać by odblokować oryginalną ścieżkę dźwiękową, albo stare artworki.



Jest to miły gest w stronę fanów, ale lepiej by było by opcje te były dostępne dla grających od razu i by nie trzeba na nie było wydawać cennego doświadczenia.

Boli troszeczkę fakt, że gra jest strasznie krótka, na normalnym poziomie trudności spędzimy w niej około 3-4 godzin - to mało, bardzo mało. Możemy ten czas sztucznie wydłużyć grając na poziomie bestii (frustrując się przy tym niemiłosiernie), lub spędzając czas na powtarzaniu tych samych etapów aby zdobyć więcej punktów doświadczenia i móc przez to odblokować więcej opcji. Ale to chyba nie o to chodzi.

Bestia nie żyje, niech żyje bestia.

Nowy Shadow of the Beast to dziwny tytuł. Osobiście gra bardzo mi się podoba i dobrze się bawiłem grając w ten remake. Jest to gra zdecydowanie skierowana do wąskiego grona tych, którzy z Cieniem Bestii mieli już do czynienia i to oni się będą przy tym tytule świetnie bawić. Młodsi gracze oraz Ci, którzy z serią nie mieli jeszcze do czynienia też powinni miło spędzić czas z tym tytułem. Muszą oni jednak podejść do gry z małą rezerwą, pamiętając o tym, że jest to pewnego rodzaju wehikuł czasu i że pod nową oprawą audio-wizualną czasem czają się archaiczne rozwiązania, które mogą być dla nich niejasne oraz że zrozumieją je tylko Ci, którzy za młodu łamali joysticki grając w pierwszą odsłonę. No i niestety, największą bolączką jest fakt, że w tą poniekąd dobrą grę mogą zagrać jedynie posiadacze konsoli PS4.







RECENZJA

Pixel Heaven 2016

Recenzja: c00k

W dniach od 3 do 5 czerwca w Warszawie odbyła się wielka gamingowa impreza, na której nie mogło zabraknąć przedstawicieli naszej redakcji, tym bardziej, że było sporo akcentów retro. Wraz z Komkiem wybraliśmy się tam, aby zobaczyć, co w drutach piszczy.

Dzień 1

Przychodzimy na imprezę i robimy rozpoznanie terenu. Stoimy w długiej kolejce i ogarniamy





wejściówki. Nawet dobrze to zorganizowane, bo są zrobione 3 kasy z podstawionego autobusu. Co jak co, ale wygląda to ciekawie. Wszystko odbywało się w zajezdni autobusowej w niesamowicie klimatycznej i przestronnej hali. Jak się okazało przy okazji wykładów, nawet zbyt przestronnej. Jako przedstawiciele mediów dostaliśmy smycz z książeczką, w której były wszystkie niezbędne informacje: „CO, GDZIE, KIEDY”. Nie wszystko było na pełnej parze tego dnia, ale strefa retro była kompletna. Tam oprócz tych bardziej znanych sprzętów był prototyp Oculusa, niestandardowe kontrolery do PSX, a także bardzo mocno podkręcone Atari, na którym pograliśmy w Silkworma :) Stały również automaty do gier, niestety darmowe były tylko flippery. Były nawet Unboxerki, niestety nie w komplecie, no i nie zdążyliśmy zrobić sobie zdjęcia :)

Pogadaliśmy z członkami Atari Online, po to, żeby następnie napić się cytrynowego bimbru z administratorem C64Power. I tak nam zleciał piątek :)

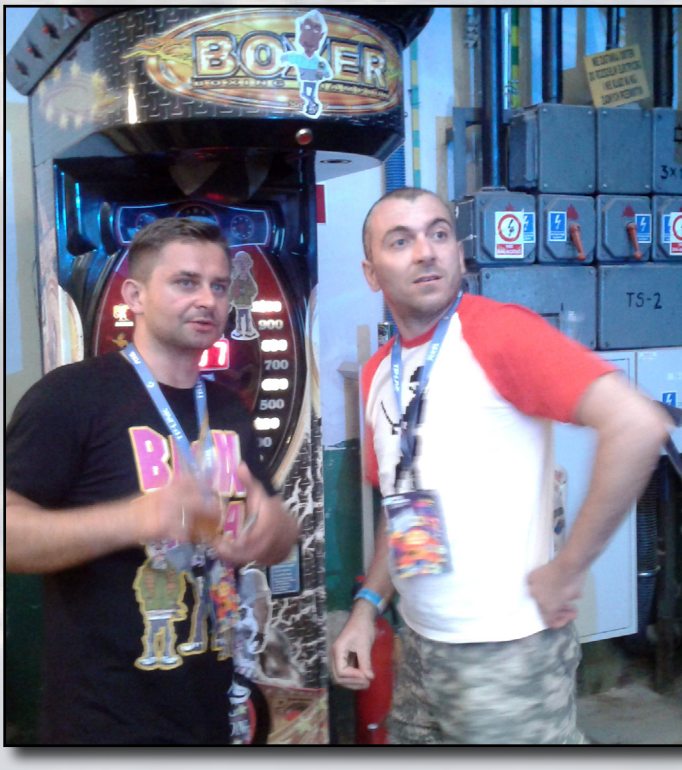
Dzień 2

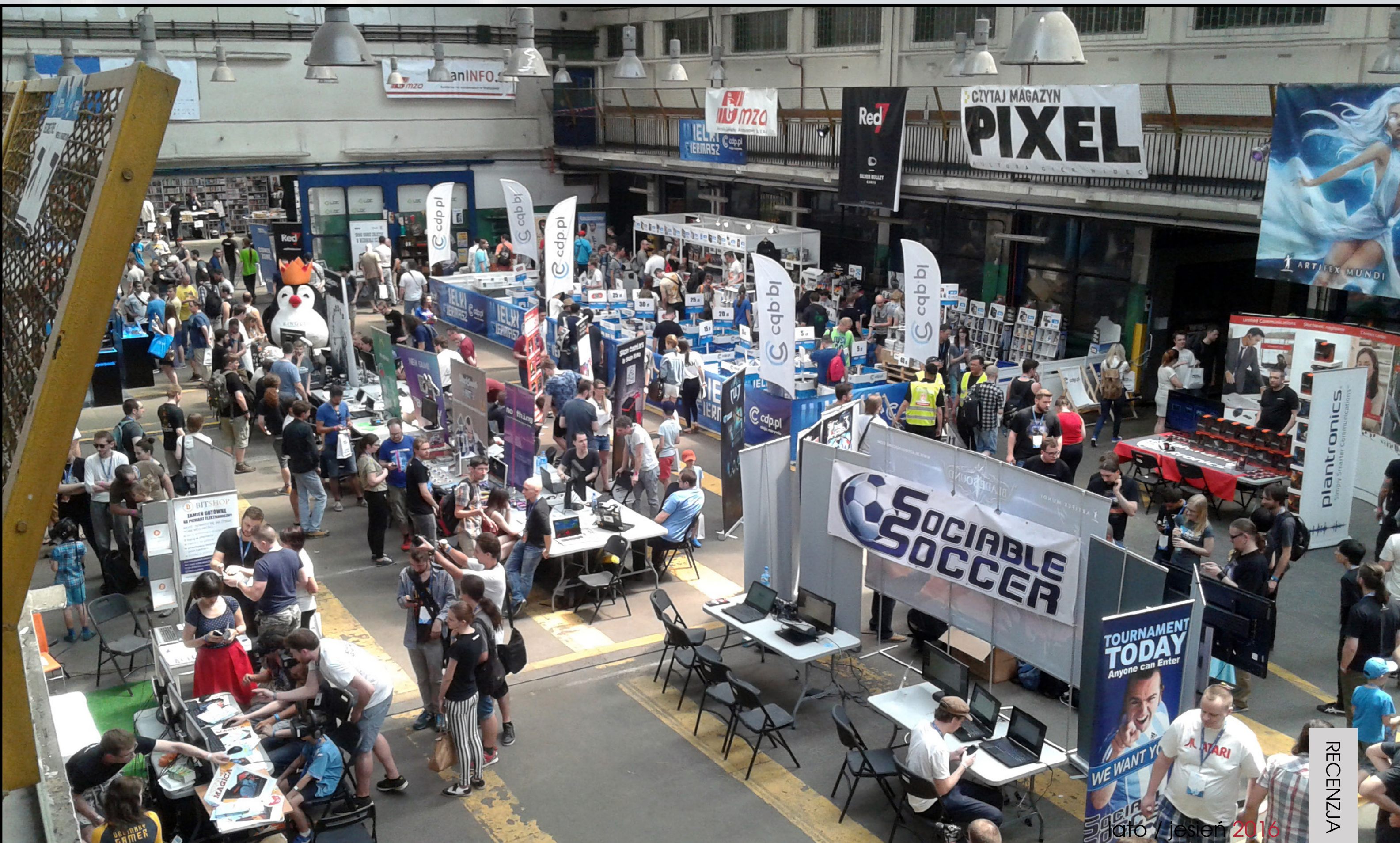
Dziś już zdecydowanie więcej ludzi. Zarówno wystawców jak i odwiedzających. Co przełożyło się na ogólny gwar, a co za tym idzie na problem akustyczny na głównej sali, a szkoda, bo część z filmów bym sobie chętnie obejrzał. Nie było tylko Unboxerek :(W każdym razie postanowiliśmy aktywnie wykorzystać ten czas poruszając się po stoiskach. Cały teren był podzielony na strefy retro gier, nowych gier, gier planszowych i książek - głównie komiksów, bo jak wiadomo sztuka czytania książek jest czymś wyjątkowym w tych czasach :) Do tego jeszcze stoiska z gadżetami niczym na nadmorskiej promenadzie lub zakopiańskich Krupówkach.

Pogadaliśmy z twórcami gier, pograliśmy w owoce ich pracy. Ja najbardziej zapamiętałem Beat Cop gdzie było to trochę połączenie GTA i Sims (z tym drugim łączy ją upływający czas i zadania, które trzeba w nim wykonać), tyle, że z „krawężnikiem” w roli głównej. Jak to zwykle z takimi najniższego sortu policjantami bywa, mało kto ich szanuje, a zwłaszcza w sytuacji kiedy zostali, tak jak ten, zdegradowani z poziomu detektywa. Wtedy nie szanują ich nawet koledzy z pracy, co dawali odczuć na każdym kroku. Fabuła polega na tym, że wyrzucają nas na miasto i każą wlepiać określoną ilość mandatów, czyli samo życie. Do tego questy, które zbierają się na część większej fabuły. Wszystko okraszone pikselową grafiką. Oprócz tego

zdobywamy punkty uznania, zarówno ze strony lokalnej społeczności, jak i innych ważnych podmiotów w naszym życiu. Ujemne również :) Grało się przyjemnie, czasu było mało jak w Simsach, ale, jak powiedziałem autorowi „trzeba być zboczeńcem, żeby kogoś bawiło wstawianie mandatów ludziom" :) Skorzystałem jeszcze z nowości technologicznych i przejechałem się na RollerCosterze w wirtualnej rzeczywistości (w tym potocznym znaczeniu), gdzie powiem szczerze brakowało mi czegoś, żebym się złapał, aż zastała nas pora obiadowa. W okolicy był świetny bar wietnamski, w którym się wszyscy zakochali, zwłaszcza jeśli mieli do wyboru głównie dwa razy droższe burgery na imprezie, gdzie cena była przesadzona nawet jak na stolicę :)

Jako fan RPG, jakim byłem w młodości interesował mnie wykład o planszówce *Kryształy Czasu*. Dla niewtajemniczonych był to system RPG, który powstał podobno 30 lat temu, w każdym razie ja o nim usłyszałem jakieś 10 lat później za sprawą miesięcznika *Magia i Miecz*, w którym były drukowane fragmenty. Zasłynął wtedy jako system, w który nie dało się grać, a to ze względu na zbyt skomplikowaną mechanikę. Nawet jeśli intencje były dobre, bo miało to maksymalnie odwzorować rzeczywistość, to bardzo utrudniało grę. W każdym razie wydawało się, że świat o tym zapomniał, ale nie tak łatwo, bo wygląda na to, ze to było dzieło życia autora. I tu trzeba było przyznać, że napracował się przy uniwersum wiec nie dziwne, ze nie chciał tego zmarnować i wydał książkę, której akcja dzieje się w tym świecie, zareklamowaną jako początek wielkiej sagi. Książki nie czytałem, ale dużo o niej słyszałem :) Niemniej jednak sam się nie wypowiem. Sam autor twierdzi, ze jest bestsellerem. W każdym razie, dostosowując się do czasów, Kryształy Czasu miały zostać wydane jako gra planszowa. I o tym był ten wykład. Niestety, prace trwają już 3 lata i obecnie wychodzi 300 planszówek rocznie. Konkurencja poważna, zwłasz-



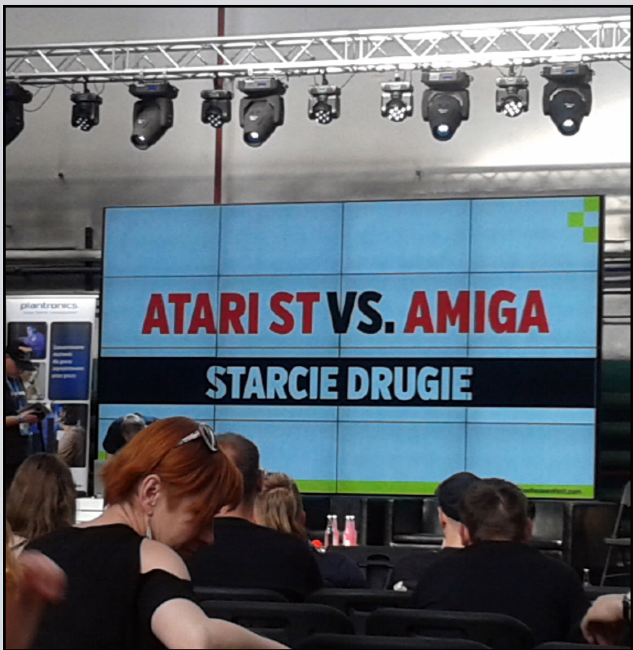


cza przy jej dość wysokiej planowanej cenie w okolicy 250 zł.

Chłopaki ze studia SPInka odpowiedzialnego za serial Blok ekipa, mieli gruszkę bokserską,







na której można było sprawdzić swoje umiejętności. Jako że zdarza mi się czasem walić w worek, wystartowałem i wygrałem „Dzika" :)



Upolowaliśmy jeszcze Naczelnego z TOP SECRETU, który z rozbrajającą cierpliwością pozował po raz enty do zdjęć i od-



powiadał na te same pytania, a także Jona Hare, odpowiedzialnego za takie hity jak serie SensibleSoccer i CannonFodder. Pamiątkowe foty i lecimy dalej. Udało nam się jeszcze pograć w grę, w której rolę kontrolerów pełniły banany.

Żar był niesamowity i cieszy nas fakt, że wolno było wnosić napoje bezalkoholowe na teren targów.

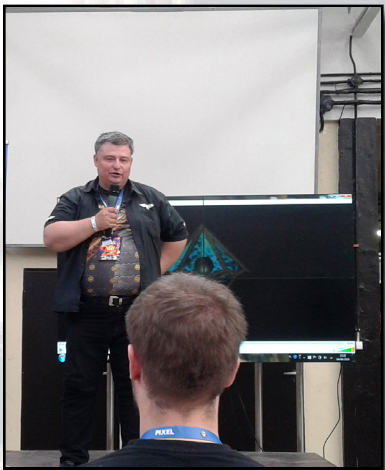
Dzień 3

Dzisiaj już rodzinnie. Przychodzą rodziny z dziećmi po kościele, prawie jak do IKEI. Widać jak co jakiś czas kolejni wystawcy się zwijają. Biorę udział w turnieju w Street Fighter II i odpadam w półfinale. Punktowane tylko pierwsze miejsce dlatego i pojedynku o trzecie nie było :) Jeszcze tylko obiad u naszego Wietnamczyka i czekamy na bitwę Atari ST vs Amiga. Organizatorzy, a także część publiki łaknęli krwi, a tu ZONK. Na samym początku padło stwierdzenie, że „nie byłoby ST bez Amigi i Amigi bez ST" i w takim tonie była reszta debaty.

Podsumowanie

Jeśli ktoś spodziewał się imprezy w stylu retro to raczej źle trafił. Powiedziałbym, że była to impreza dla geeków. Połączenie retro sprzętu, targów gier i in-

nych mniejszych lub większych pochodnych. Organizacja świetna, a miejscówka bardzo klimatyczna. Niestety akustyka na głównej sali z ogólnym gwarem w tle pozostawiała wiele do życzenia. Natomiast wszystko inne eleganckie. No i te emulatory zamknięte w pudełko po automacie, gdzie wszędzie grało się za darmo, tu kosztowało to 2 zł. Zawiało Januszem :)











AMIGA

RECENZJA

Back to the Golden Age

Recenzja: Don Rafito

Tworzenie gier na rynek amigowy, zarówno dla linii klasycznej jak i współczesnej idzie kilkoma torami. Jedną z częstszych form jest portowanie oprogramowania z innych platform. Obecnie dla „Przyjaciółek" pisane są głównie porty tytułów znanych z systemu Linux lub Windows. Od czasu do czasu znajdzie się jednak jakaś perełka, która miała już swój debiut na jakimś retro sprzęcie, a dzięki portowi na Amigę przeżyje swoją drugą młodość. I tak właśnie jest z Back to the Golden Age. Klasyczna przygodowa zręcznościówka z elementami RPG wydana na początku lat 90-tych na AtariST, która teraz dzięki Meynafowi dostępna jest także na Amigę klasyczną.

Dawno temu była sobie kraina, zwana Eurolandem. Po świecie chodzili rycerze, wojownicy, magowie i czarodzieje. Krainą rządził kapłan, czerpiący moce z czterech Edersów. Ludzie żyli w dostatku i pokoju. Euroland został jednak opanowany przez złego czarodzieja, który z pomocą swoich kapłanów zniewolił ludzi. Za sprawą starożytnej religii rzucał czary i cierpienia, powoływał do życia wampiry, pół-ludzi, pół-zwierzęta. Jeden z kapłanów zbiegł, zabierając jeden z Edersów. Ukrył się w odległej, zapomnianej wiosce i wiódł życie pustelnika, do czasu kiedy miała spełnić się legenda, która mówiła, że pewnego dnia pojawi się młodzieniec, który zostanie królem i zakończy panowanie złego czarodzieja.







Czarodziej wiedział o tej legendzie, dlatego kazał zgładzić wszystkich młodzieńców w wieku od 10 do 20 lat, ale zapomnianą wioskę ominął. Wioskę, w której skrył się owy kapłan i w której na świat przyszedł Zad, bohater legendy. Kiedy Zad skończył 8 lat, rozpoczął naukę u starego pustelnika. Ten nauczył go między innymi rzemiosła walki i władania magią.

Pewnego dnia, kiedy pustelnik uznał, że chłopiec jest gotowy, odkrył przed nim że jest kapłanem i podarował mu skradziony Eders. Zad wiedział, że jego misja dopiero się zaczyna. Misja, podczas której musi zdobyć pozostałe trzy, obalić czarodzieja i zasiąść na tronie Eurolandu, aby przywrócić pokój i dobro.

Zad, jak na rycerza przystało, wyposażony został w zbroję, tarczę i miecz. Ale w trakcie gry jego ekwipunek można powiększać: kusze, strzały, lepsze tarcze i lepsze miecze, wybuchowe fiolki. Prócz rzemiosła rycerskiego walczyć można także za pomocą magii: księga zaklęć, magiczne mikstury. Na swojej drodze Zad może także znajdywać lub odbierać swoim wrogom różne cenne przedmioty, np. klucze czy pieniądze. Te ostatnie są w rozgrywce bardzo potrzebne. Dzięki nim wszystko, czego nie znajdziemy na drodze, możemy sobie kupić, np. wspomnianą wyżej broń lub żywność, która niezbędna jest do regeneracji życia.

Wrogowie: od prostych wojów machających toporami, po-

przez innych rycerzy, na stworach, kapłanach i czarodziejach kończąc.

Nasza przygoda to nie tylko machanie mieczem, rzucanie zaklęć i handel wymienny. Przemierzanie kolejnych etapów będzie wymuszało czasami szukania sposobu jak dostać się w dane miejsce, bo np. w kieszeni jeden klucz, przed nami troje drzwi i pięcioro dźwigni w ścianie.



Naszym bohaterem sterujemy joystickiem oraz klawiaturą. Warto dodać, że w każdym momencie można zapisać stan gry i gdy coś pójdzie nie tak, spokojnie go później załadować.



Grafika, mimo że nieco uboga w kolorystykę, to dzięki temu wprowadza gracza w klimat czasów, powiedzmy średniowiecza. Lasy, wioski, zamki, lochy – wszystko jest dokładne i czytelne. Postacie mają wystarczającą liczbę klatek animacji. Szkoda tylko, że sterując naszym bohaterem, zamiast płynnego scrollingu przechodzimy z ekranu do ekranu. Zdarza się, że zaraz po przejściu do następnego lub cofnięciu się do poprzedniego, od razu zostajemy zaatakowani przez czyhającego tam wroga.

Oprawa dźwiękowa nie powala. Co prawda sample są dość porządnie zrobione, wszystkie odgłosy walki, wybuchy czy nawet powitanie sklepikarza, to jednak brzmią nieco sztucznie. Zbrakło także podczas gry jakiegoś podsycającego akcję oraz klimat modułu.

Back To Golden Age nie należy do prostych gier. Prócz zwinnego machania mieczem trzeba sprytnie robić uniki. Fajną rzeczą jest tu właśnie tarcza, która sprawdza się bardzo dobrze. Ale uwaga, nie jest ona nieskończona. Gdy tylko zacznie migać, trzeba szybciutko lecieć do sklepu. Poza tym, konieczność opanowania zasad władania magią czy główkowanie przy dźwigniach sprawia wrażenie, że gra jest przeznaczona przede wszystkim dla fanów gatunku. Niedzielni gracze, czy typowi zręcznościowcy raczej nie zasiądą przy niej na wiele godzin. Ale to też w gruncie rzeczy jest atut, ponieważ świadczy o tym, że tytuł jest ambitny i przeznaczony dla konkretnych odbiorców, toteż odsyłam wszystkich fanów Action-RPG do Eurolandii i gwarantuję, że nie będzie to czas stracony.



BACK TO THE GOLDEN AGE

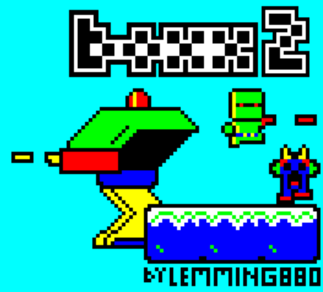
Wydawca: **Ubi Soft/ Power Concept, Meynaf (Amiga port)**
Rok wydania: **2014**
Platforma: **m68k, 020**

8 6 7

AMIGA

RECENZJA

Boxx 2



Recenzja: Komek

Co trzeba zrobić, aby stworzyć grę platformową, która się wszystkim spodoba? Wystarczy upodobnić ją do Super Mario Bros. Pomysł ten był już wykorzystywany setki razy, a kolejnym przykładem jest gra pod tytułem Boxx 2. Nie trudno się domyślić, że 2 w tytule oznacza kontynuację czegoś, co powstało wcześniej. Wszystko się zgadza, gdyż pierwsza część Boxx'a została stworzona w 2014 roku. Grafika w obu produkcjach jest identyczna, co nie oznacza, że gry nie różnią się od siebie. Jednak o tym w dalszej części tekstu.

Opis gry jest raczej skromny, gdyż jej cel to zniszczenie „czarnych charakterów", które w niej występują i zebranie wszystkich monet na danym poziomie oraz zdobycie złotego pucharu. Cóż, sam widzisz, że to z nic specjalnego. Jeśli już o „złych" mowa, to w trakcie rozgrywki można się natknąć na piranie, zielone i niebieskie stwory, strzelające działka oraz armaty wyrzucające wielkie pociski. Oprócz tego jest jeszcze woda, magma oraz ruchome bloki, a na końcu każdego poziomu… o tym również później.

Grę rozpoczynasz posiadając dwa życia, a każde z nich symbolizuje pasek energii, którego poziom spada, gdy dotkniemy przeszkody. W tym przypadku bardzo pomocne są butelki z zielonym płynem, czyli *energy drink*. Staraj się nie dopuścić do sytuacji, aby energia opadła do zera, gdyż wiąże się to z utratą życia. Owszem, można je odzyskać (występuje pod postacią czerwonego serduszka), ale zdarza się to niestety bardzo rzadko. Kolejna czynność, o którą należy zadbać to przesuwanie napotkanych wajch w celu odblokowania zamkniętych przejść. Warto również wskakiwać na łby zielonych i niebieskich stworków, gdyż w ten sposób zamieniają się w monetę potrzebną do kolekcji. Bywają w grze takie momenty, że będziesz zmuszony przejść przez wodę lub magmę. Staraj się to robić jak najszybciej, ponieważ kontakt z żywiołami odbiera sporo energii.



No dobrze. Na temat przeszkód występujących w grze wiemy już sporo, ale czy znajduje się coś konkretnego na końcu każdego poziomu? Tak, wielki i bardzo agresywny robot, który strzela w naszego bohatera pociskami. Zanim rozpoczniesz pojedynek z tą kupą żelastwa musisz najpierw zdobyć pistolet, który znajdziesz tuż przed walką, a potem to już tylko „wal Pan śmiało!". Pokonując robota otrzymujesz klucz do drzwi, przez które przechodzisz do kolejnego etapu. *Boxx 2* składa się z pięciu poziomów, a na ostatnim czeka cię walka z dwoma robotami, które posiadają dodatkowe wsparcie. Na koniec musisz rozwalić dziwną maszynę składającą się trzech dział, które strzelają pociskami. Każde działo zawiera jeden klucz, gdy zdobędziesz trzy, to możesz śmiało biec po złoty puchar!

Na zakończenie pozwolę sobie wymienić różnice pomiędzy pierwszą, a druga częścią gry. W pierwszej jest mniej przeszkód, brakuje piranii, strzelających działek oraz armat. Ponadto, nie ma żadnego bossa. W drugiej – dodano ikonę w dolnej części ekranu, która wskazuje aktualny stan życia i energii naszego bohatera. Wszystkie levele w obu wersjach, pomimo że są bardzo podobne, to zostały skonstruowane inaczej. Ścieżka dźwiękowa też się różni, ale należy przyznać, że została osadzona w podobnym klimacie. Ogólnie, druga część jest bardziej dopracowana i gra się w nią nieco lepiej.

Boxx 2 to pozycja dedykowana przede wszystkim fanom gier platformowych typu *Super Mario Bros*. Dodatkowym atutem tego programu jest prosta i pikselowa grafika, która robi wrażenie i pozwala się przenieść do czasów, kiedy wszystko było tak nieskomplikowane i cieszyło niesamowicie.

BOXX 2

Wydawca: **Lemming880**
Rok wydania: **2015**
Platforma: **m68k-amigaOS**

Grafika: 6 Muzyka: 7 Grywalność: 7

RECENZJA


Nintendo
ATARI
sinclair
NEO GEO
GAME BOY ADVANCE
SEGA
AMIGA
TRY2EMU
www.t2e.pl
EMULATOR – program komputerowy, który duplikuje funkcje jednego systemu informatycznego w innym, dzięki czemu ów drugi system zwraca te same rezultaty, co pierwszy. Mówimy wtedy, że pierwszy system jest emulowany przez drugi.

PROMOCJA

GADAJĄCE GŁOWY

Oszukiwać czy nie? Sens trainerów i innych ułatwień

Tworzone w ubiegłym wieku gry nie należały do łatwych. Sporo produkcji nastawionych na zdobywanie punktów bądź wyciąganie kolejnych monet z kieszeni gracza musiało charakteryzować się wysokim stopniem trudności, aby można było odróżnić mistrzów od uczniaków, a także zapewnić odpowiedni dochód właścicielom automatów. Natura ludzka ma to do siebie, że wyzwania stara się uprościć, stąd im bardziej twórcy starali się przykręcić śrubę graczom, tym więcej pojawiało się programików pozwalających poluzować poziom trudności. Panowie redaktorzy, co sądzicie o ułatwieniach?

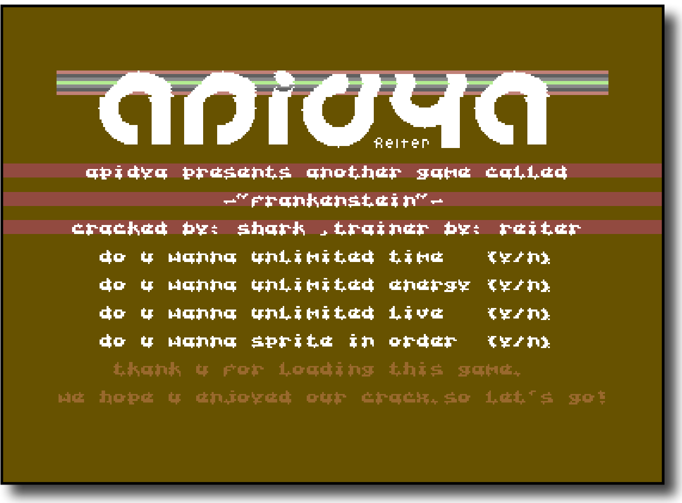
Bobikowoz: Niezależnie od tego, czy gram w nowości, czy w starsze gry lubię poznać wszystko, co autorzy dla mnie przygotowali. W dzisiejszych czasach można na bieżąco dopasować poziom trudności, aby z jednej strony nie przejść gry i od razu o niej zapomnieć, a z drugiej nie irytować się siedząc godzinami nad jednym poziomem. Dawniej jedynym lekarstwem były trainery, z których korzystałem w młodym wieku, a i dziś, mając ochotę sprawdzić jakąś produkcję wolę nie czuć stresu, tylko bawić się na luzie. Gra ma być przede wszystkim przyjemnością, a ograniczony czas, moim zdaniem, zmusza do korzystania z ułatwień. Nieważne, czy to trainer, czy zapis stanu emulatora. Grę trzeba ukończyć, a nie denerwować się, że za chwilę znów będzie trzeba zaczynać od początku.

> Niezależnie od tego, czy gram w nowości, czy w starsze gry lubię poznać wszystko, co autorzy dla mnie przygotowali. Dawniej jedynym lekarstwem były trainery,
>
> - Bobikowoz

Komek: Ja również korzystam z tych udogodnień. Dlaczego? Dlatego, że tylko w taki sposób jestem w stanie stworzyć dokładny opis gry, a muszę zawsze przygotować ich kilka do danego numeru. No bo wyobraźcie sobie, gdybym miał siedzieć nad którąś z gier tak długo, dopóki jej nie ukończę, to w takim przypadku wyrobilibyśmy się chyba tylko z jednym numerem *K&A plus* w ciągu roku. Drugim przypadkiem korzystania z trainerów jest sytuacja, gdy ciekawość wygrywa z cierpliwością i mam nieodpartą chęć poznania nieodkrytych wcześniej poziomów.

noctropolis: Oszukiwać - jak najbardziej. Dlaczego? Bo na dzisiejsze czasy stare gry są po prostu za trudne.

Kiedyś wyśrubowany poziom trudności miał swoje uzasadnienie, dziś niekoniecznie – a ja wolę się bawić niż frustrować (traktuję grę jako rozrywkę, a nie jako



wyzwanie). Tak więc na prawdziwym sprzęcie trainery to wybawienie. A na emulatorze? Tutaj podchodzę do sprawy dość nietypowo, bowiem trainerów zazwyczaj nie używam, a gęsto korzystam za to z opcji zapisu/odczytu stanu gry w dowolnym momencie. Postępuję tak zarówno wtedy, gdy przechodzę jakąś grę dla czystej przyjemności, jak i gdy tworzę recenzję/opis danego tytułu na potrzeby naszego magazynu. Jest to dla mnie rozwiązanie optymalne. Z jednej strony nie da się ukryć, że to wciąż oszustwo (co mi akurat nie przeszkadza), z drugiej jednak odrobinę wysiłku trzeba włożyć, bo każdy element gry należy wtedy pokonać samemu „na czysto", a save jest tylko zabezpieczeniem dalszej gry już po jego pokonaniu.

> Część gier jest nie do przejścia bez wspomagania o czym wiedzieli twórcy i chyba po to udostępnili kody. Co to za radocha, gdy napotykam takie schody, których nie mogę ogarnąć?
>
> - C00k

C00k: Jestem na tak! Część gier jest nie do przejścia bez wspomagania o czym wiedzieli twórcy i chyba po to udostępnili kody :) Już pomijam takie rzeczy jak napisanie recenzji, ale nawet jak gram w grę dla przyjemności, to co to za radocha, gdy napotykam takie schody, których nie mogę ogarnąć? Jestem zwolennikiem tego, co ma teraz miejsce, czyli zróżnicowany poziom trudności, gdzie najłatwiejszy to totalna rozwałka bez wysiłku. A bez



tego i co gorsza bez sejwów? No cóż :) Natomiast nigdy nie rozumiałem ludzi, którzy grali na najwyższym stopniu trudności i włączali nieśmiertelność. No, chyba tylko po to, aby odkryć levele niedostępne dla niższych stopni.

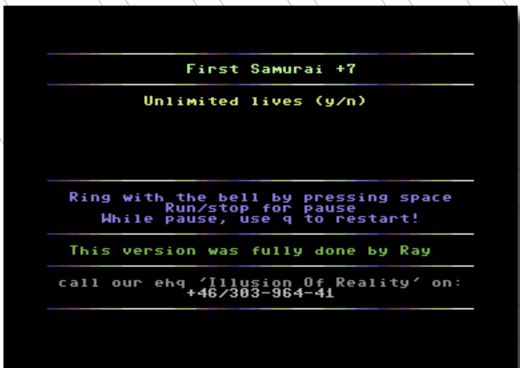
Petrihor: Nie,nie, nie! Ok, muszę to wyrzucić z siebie, jak byłem młodszy to zdarzyło mi się oszukiwać (jeśli zerkniecie do mojego tekstu o Shadow of the Beast, to zobaczycie o czym mówię). Ale dziś, z prespektywy czasu, uważam, że szedłem na łatwiznę i nie czerpałem w pełni z tego co oferowała gra, nie mogłem powiedzieć z dumą, że „po 150 podejściu i dwóch tygodniach zmagań, wreszcie pokonałem tego bossa!" Dla mnie z oszukiwaniem jest trochę jak z czytaniem streszczeń lektur, można to zrobić, ale czy w pełni czerpiemy z tego, co oferuje książka? Nie do końca. Dlatego też, teraz gdy gram w nowsze gry, zawsze zaczynam na poziomie najtrudniejszym (tak też przechodzę właśnie, odświeżoną wersję Shadow of the Beast), klnę przy tym nieprzeciętnie, wyrywam włosy z głowy, a czasem z nerwów aż krzyczę do poduszki. No ale co zrobić, to jest

moja pokuta, którą sobie sam nałożyłem na siebie. Przechodzę teraz gry w trybie trudnym, bo za młodu w grach miałem za łatwo.

Minimoog: Jako redaktor – traktuję sprawę podobnie, jak większość kolegów wyżej. Czasem trzeba po prostu sprawdzić, co jest na końcu, ile poziomów i jakich oferuje gra. Równie często bywa to niemożliwe na normalnym trybie. Pamiętam, gdy odpalałem pierwszą grę na C64 (nie pamiętam, jaki to był tytuł), zapytany o to, czy chcę skorzystać z trainera, pomyślałem: „Hmm… trainer ma chyba coś wspólnego z treningiem. Poćwiczę najpierw, żebym mógł później dobrze zagrać”. Nie do końca tak to było, wiemy dobrze, ale poniekąd doszedłem chyba do sedna tego, czym jest trainer. Oprócz tego jestem nieraz poirytowany tym, że crackerzy każdą niemal grę uzbroili w ułatwienia i muszę ciągle odpowiadać: „nie, nie chcę nieskończonych żyć; nie, nie chcę niewidzialności; nie, nie chcę nieskończonej broni…”.

> Najpierw należy zadać sobie pytanie: co jest celem grania? Na koniec trzeba stwierdzić, że kody tak jak wszystko inne są dla wszystkich, ale wszystkich tych, którzy wiedzą jak używać ich z głową.
>
> - MrMat

bobikowoz: Ojej, nie spodziewałem się, że tylu z nas będzie otwarcie przyznawało się do korzystania z nielegalnych pomocy. Brawo Petrihor! Sam zacząłem od przyznania się do korzystania z ułatwień, jednak spodziewałem się po was drodzy koledzy, że wyleci na mnie wiadro pomyj, a tu, jak to mówią, wyszło szydło z worka. Trochę się teraz za nas wstydzę, że pomimo miłości do starych, trudnych gier prawie wszyscy idziemy na ustępstwa. Na swoją obronę dodam, że w nowożytnych czasach przeszedłem bez wspomagaczy Knight'n'Grail,

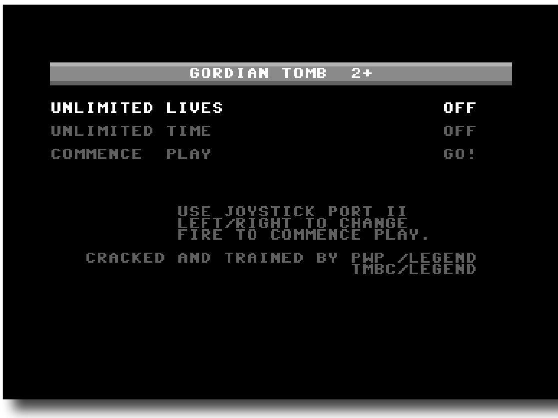


a w młodości miałem do perfekcji opanowane The Great Giana Sisters.

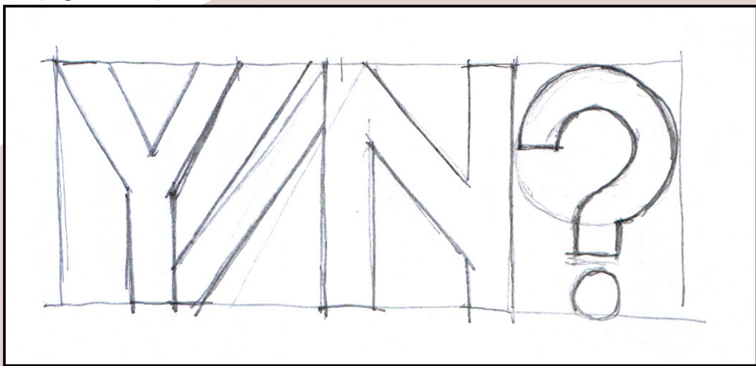
Neurocide: Kamień spadł mi z serca, ale także muszę przyznać, że koledzy rozwalili w drobny mak mitologię, jaką sobie was obudowałem. Do teraz myślałem, że jesteście totalnymi ośmiobitowymi wymiataczami. Pozwólcie, że podniosę moją szczękę z podłogi. Tylko dlaczego mnie to dziwi? Przecież wszelkie te udogodnienia są i były w grach głównie na potrzeby testerów oraz dziennikarzy właśnie. Już widzę jak chłopaki z Zzap64 przechodzili każdą z recenzowanych gier bez pomocy. Dlaczego na to wcześniej nie wpadłem. Siedzę jak ten baran i od dwóch lat próbuję przejść do trzeciego etapu gry Kamikaze, żebym nie wyszedł na mięczaka. Ale jest jeszcze inna sprawa zjawiska – dobrze znana czytelnikom z Europy środkowej i wschodniej. Bo trainer dostępny w grze oznaczał, ze chwilę wcześniej widziałeś intro grupy crackerskiej, a to oznaczało, że na twojej kasecie jest nie jedna, nie dwie, ale naście gier na stronie, że zapłaciłeś za nią około dolara i że każda z nich załaduje się po najwyżej trzydziestu obrotach licznika. Wyjdę z szafy po raz drugi – to były wspaniałe czasy.

MrMat: Aby odpowiedzieć sobie na to pytanie, należy wcześniej zadać sobie inne: co jest celem grania? Najważniejszym celem, moim zdaniem, jest rozrywka. Ale oczywiście dla każdego oznacza ona co innego. Jeżeli ktoś ma mało czasu i gra okazjonalnie, to dla niego gry retro na wyższych etapach nie dostarczą już rozrywki tylko frustrację. Bo ile razy można przechodzić jakiś etap i polec na końcowym bossie? Tutaj „pomaganie sobie” jest jak najbardziej na miejscu :) Zresztą sami twórcy stwierdzili w pewnym momencie, że te ich gry nie dostarczają

rozgrywki casualowcom, a są jedynie powodem nieustającej frustracji, i sami wmontowali mnóstwo różnych kodów i haseł, które jednak tę rozgrywkę ułatwiają. Jest jeszcze jeden motyw cheatowania, o którym mało kto pamięta. Z czasem, gdy gry stawały się coraz bardziej złożone, coraz trudniej było je przetestować i znaleźć bugi. Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, jak denerwujące jest wejście w lokację, z której nie da się już wyjść. Taki game over bez końcowego napisu i bez winy gracza.
Wtedy jedynym sposobem na kontynuowanie zabawy jest wpisanie hasła na superskok lub przechodzenie ścian i już można się dalej bawić. Trzeba tylko pamietać, aby te możliwości potem wyłączyć, bo mogą popsuć dobrą zabawę ;)
Jeżeli komuś gra naprawdę się spodobała i po jej ukończeniu chciałby się jeszcze nią pobawić, to wpisanie różnych kodów może nieźle urozmaicić rozgrywkę. Ale w tym przypadku trzeba ich używać już po ukończeniu gry.
Generalnie jednak, z kodami, jak i ze wszystkim w życiu trzeba mieć umiar, bo z fajnej i dobrze wyważonej gry można łatwo zrobić grę nudną, bezsensowną, bez potencjału i klimatu, a co najważniejsze, bez wszystkich tych emocji towarzyszących rozgrywce. Granica ta dla każdego jest inna i każdy z osobna musi sobie samemu prawidłowo określić, co go jeszcze bawi, a co już nudzi.
Uważam że stosowanie cheatów nie jest praktyką, którą można by się wstydzić. Po prostu kupuję grę i chcę mieć radość z rozgrywki.
Oczywiście powyższe odnosi się wyłącznie do cheatowania single playera (czyli 90% gier retro), bo w multi jest on zawsze niedopuszczalny.
Na drugim końcu są hardcorowi gracze, dla których najważniejsze jest osiągnięcie perfekcji w rozgrywce. Tu najważniejsze jest wyzwanie i tylko to stanowi satysfakcję z dobrze wykonanej „roboty". Ten typ tak ma i nic z tym się nie zrobi. Dla nich ważniejsze od czystej spontanicznej rozrywki jest masterowanie gry. Przejście na najwyższym poziomie i odkrycie absolutnie wszystkich bonusów i ukrytych lokacji – to jest ich cel. Tutaj cheatowanie jest niemożliwe :)
Na koniec trzeba stwierdzić, że kody tak jak wszystko inne są dla wszystkich, ale wszystkich tych, którzy wiedzą jak używać ich z głową.



Tomxx: Ja nigdy nie cheatuję. Mam jakieś wrodzone uprzedzenie do grania na trainerach i od lat omijam je szerokim łukiem. Wyjątkiem rzeczywiście może być recenzja jakiegoś tytułu, ale nawet wówczas idę tylko w nielimitowane życia, a nie w maksowanie wszystkiego, co tylko możliwe. Uważam, że dobra gra musi być odpowiednio zaprojektowana, a ja ufam twórcom i chcę grać według ich reguł. Tak więc najbardziej w całych tych trainerach cieszą mnie crackerskie intra, które oglądam i słucham z pasją i podziwem. Ach, jest jeszcze drugi wyjątek: coraz częściej zapraszam do wspólnej retro rozgrywki mojego 5-letniego syna, który dopiero rozpoczyna odkrywania cyfrowego świata. Wówczas, aby gra sprawiała nam obu trochę frajdy i aby cała zabawa trwała trochę dłużej, pozwalam nam na ten radosny koloryt nielimitowanych śmierci. Ostatnio męczyliśmy wspólnie komodorowe Bubble Bobble i amigowe Tanks Furry i muszę przyznać, że wspólne dotarcie 2 graczy, przynajmniej na razie, do takiego 30 poziomu w każdej z tych gier bez jakiejkolwiek zewnętrznej pomocy graniczy z cudem...



AMIGA

RECENZJA

Cinnamon Writer

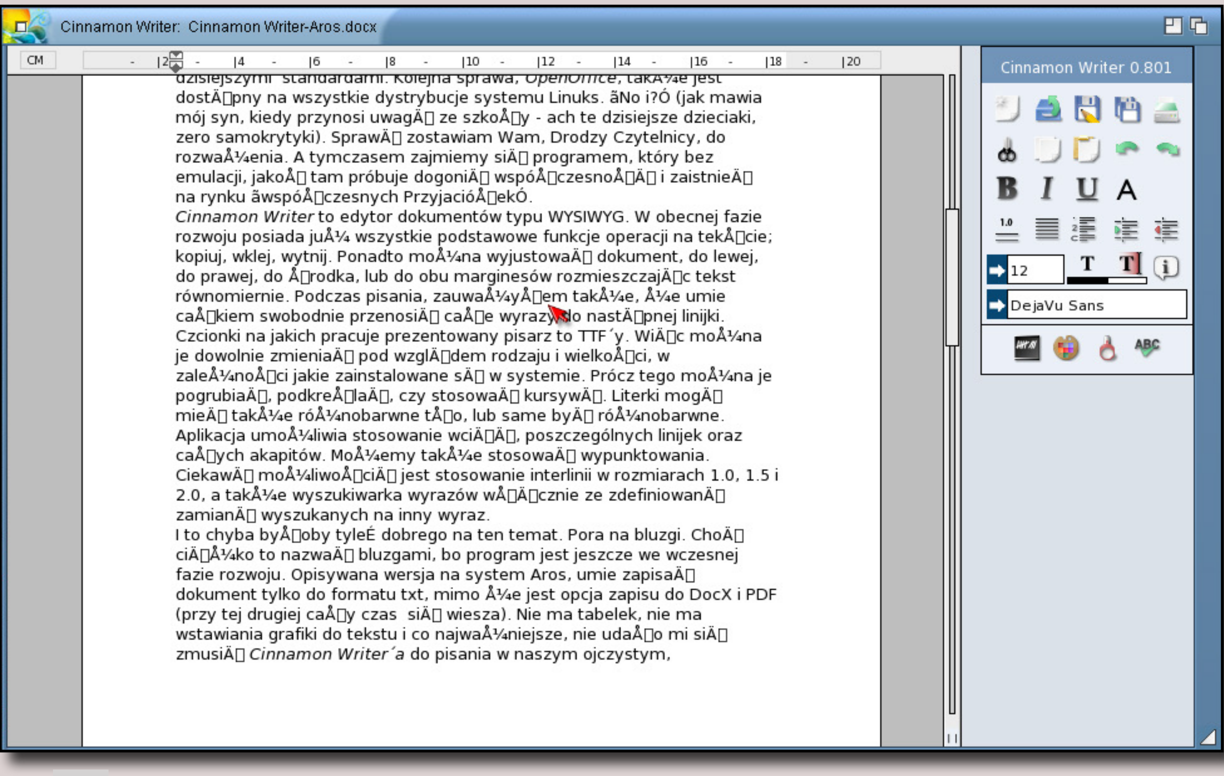
Recenzja: Don Rafito

Pytanie za 100 punktów. Jaka jest bolączka, a właściwie dwie, „współczesnych Amig”? Dobra odpowiedź brzmi: porządna przeglądarka internetowa i porządny pakiet biurowy. Przy czym pierwszy problem można jakoś rozwiązać za pomocą OWB i Netsurfa. Natomiast, jeśli chodzi o aplikacje biurowe, to w tym przypadku jest znacznie gorzej.

Wiem, wiem, zawsze można odpalić coś w emulacji; TurboCalc, czy WordWorth, ale na Boga, przecież „dzisiejsze Amigi” mają naprawdę dużo wspólnego z systemem Linuks. Na Androida (który też jest jakimś odłamem tego systemu) aż roi się od takich aplikacji, w których można zrobić jakąś prezentację, arkusz kalkulacyjny, czy napisać dokument zgodny z dzisiejszymi standardami. Kolejna sprawa to Open Office, również jest dostępny na wszystkie dystrybucje systemu Linuks. „No i?” (jak mawia mój syn, kiedy przynosi uwagę ze szkoły. Ach, te dzisiejsze dzieciaki, zero samokrytyki). Sprawę do rozważenia pozostawiam Wam, Drodzy Czytelnicy. Tymczasem zajmiemy się programem, który bez emulacji próbuje jakoś dogonić współczesność i zaistnieć na rynku „współczesnych Przyjaciółek”. Cinnamon Writer to edytor dokumentów typu WYSIWYG. W obecnej fazie rozwoju posiada już wszystkie podstawowe funkcje operacji na tekście: kopiuj, wklej, wytnij. Ponadto można wyjustować dokument, do lewej, do prawej, do środka lub do obu marginesów rozmieszczając tekst równomiernie. Podczas pisania spostrzegłem, że potrafi całkiem swobodnie przenosić całe wyrazy do następnej linijki.

Czcionki, na jakich pracuje prezentowany „pisarz” to TTF’y. Więc można je dowolnie zmieniać pod względem rodzaju i wielkości, w zależności od tego, jakie zainstalowane są w systemie. Ponadto można je pogrubiać, podkreślać, czy stosować kursywę. Literki mogą mieć także różnobarwne tło, lub same być takie.

Aplikacja umożliwia stosowanie wcięć, poszczególnych linijek oraz całych akapitów. Możemy także stosować wypunktowania.



Ciekawą możliwością jest stosowanie interlinii w rozmiarach: 1.0, 1.5 i 2.0, a także wyszukiwarka wyrazów włącznie ze zdefiniowaną zamianą wyszukanych na inny wyraz.

I to chyba byłoby tyle… dobrego na ten temat, bo teraz pozwolę sobie na kilka zdań krytyki. Zrobię to w miarę delikatnie, gdyż zdaję sobie sprawę, że program

RECENZJA

ten program jest jeszcze we wczesnej fazie rozwoju. Opisywana wersja na system Aros potrafi zapisać dokument tylko do formatu txt, pomimo że jest opcja zapisu do DocX i PDF (przy tej drugiej cały czas się wiesza). Nie ma tabelek, nie ma wstawiania grafiki do tekstu i co najważniejsze, nie udało mi się zmusić *Cinnamon Writer'a* do pisania w naszym ojczystym, ogoniastym języku, mimo podjętych prób wgrywania fontów z zewnątrz, choćby z Windows, wraz ze zmianami ustawień strony kodowej w systemie. Poza tym, nasz „pisarz", czasami po przejściu do nowego akapitu sam sobie wybiera czcionkę, a próby jej zmiany na żądaną na nic się nie zdają. Jeden raz nawet, podczas takiej usilnej walki z fontami udało mi się, co najwyżej powiesić cały system.

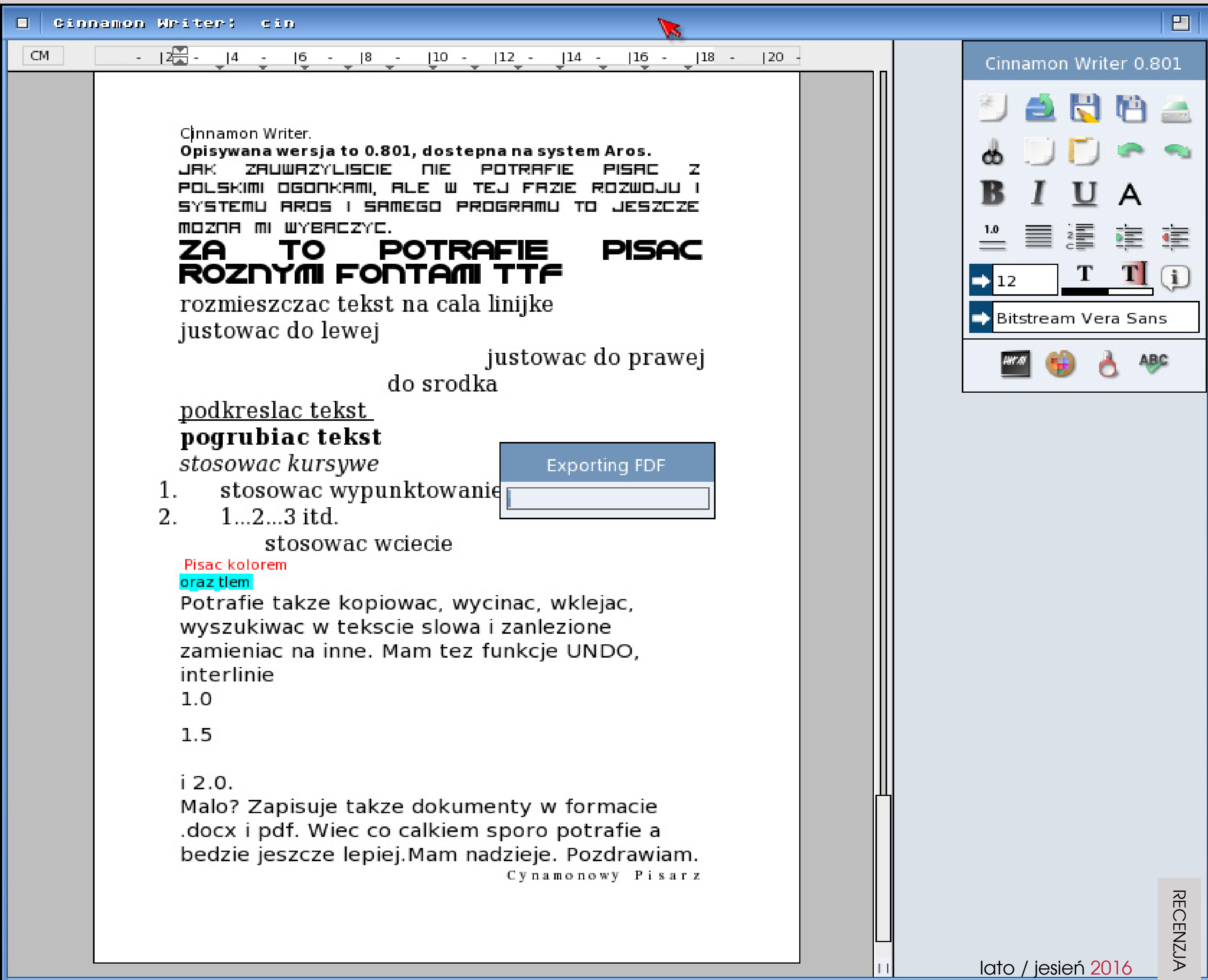
Na dobitkę dodam jeszcze, że próby wczytania plików z rozszerzeniem .docx, stworzonych pod MS Word skutkowały otworzeniem dokumentu tylko w formie samego tekstu, bez justowania, bez akapitów o wstawionych elementach typu tabelka, wykres czy grafika.

Opisywana wersja posiada numerek 0.801. Przy czym *Cinnamon Writer* dostępny na MOS'a i AmigaOS 4.x jest już w wersji co najmniej 0.90. I podobno udało się, co niektórym używać w nim polskich ogonków. Mam nadzieję, że autor nie spasuje w rozwoju programu na WSZYSTKIE współczesne systemy amigopochodne i że „Cynamonek" stanie się aplikacją, na którą czeka cała rzesza użytkowników „współczesnych Przyjaciółek".

A że program jest we wczesnej fazie rozwoju, to moja ocena jest czysto hipotetyczna. W każdym bądź razie polecam przetestować prezentowanego „pisarza" i śledzić jego rozwój.

CINNAMON WRITER

Wydawca: **Claus Desler**
Rok wydania: **2012 (Aros, pozostałe systemy – 2016)**
Platforma: **aros-i386, AmigaOS 4.x, MOS**
Ocena: **3**



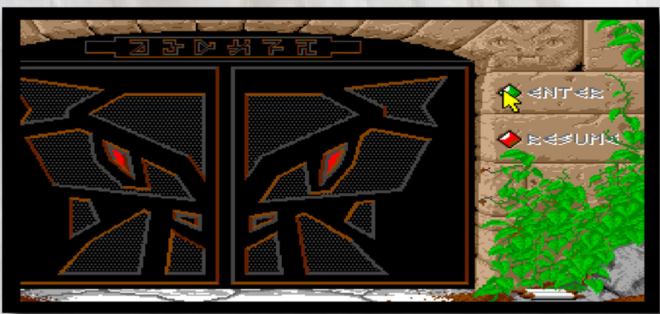
Dungeon Master

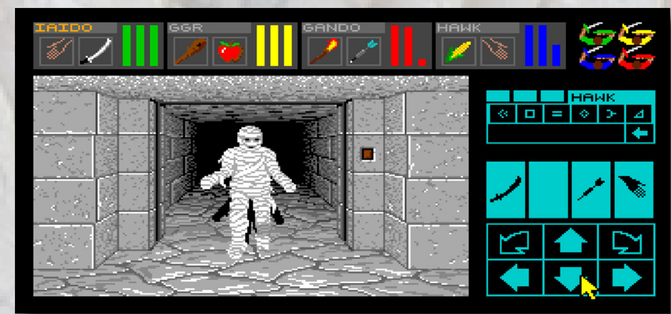
Recenzja: Petrichor

Dungeon Master to gra legenda oraz tytuł, który wprowadził gry RPG na nowy poziom i zdefiniował, czym są gry z gatunku „dungeon crawler". Wejdźcie ze mną w świat klaustrofobicznych labirtynów i bezkresnych lochów, bo na końcu zawsze czeka nagroda.

Ukrywałem się w komnacie, uspakajając swój przyspieszony oddech. Właśnie stoczyłem bitwę z Pełzającymi Kamieniami, moja drużyna jest wykończona, a mój wojownik jest zatruty...

Zza ściany zaczynają dobiegać coraz głośniejsze kroki...ktoś się zbliża! Czy jestem gotowy do





konfrontacji? Może się po prostu schowam? Wtem! Drzwi do pokoju otwierają sie, a w nich stoi ...moja mama, krzycząca - „Dominik! Jest 3 nad ranem, jutro masz szkołę, więc natychmiast wyłącz Amigę i marsz do łóżka!". Tak, tej bitwy nie udało mi się wygrać, musiałem i dać odpocząć „przyjaciółce", jutro ponownie odpalę *Dungeon Master'a* i pewnie znów zarwę nockę, krocząc między ciasnymi ścianami lochu – tak właśnie pamiętam moje pierwsze spotkanie z ojcem wszystkich „dungeon crawlerów".

Dungeon crawlery to typ gier, w których gracz oglądając świat z „widoku z oczu", dowodzi grupą śmiałków, którzy poruszają się w ciasnych labiryntach, zawsze przesuwając się o jedno pole w danym kierunku i walczą z różnym paskudztwem, które zamieszkuje odwiedzane przez nich lochy. Grabią skarby i z reguły mają do wykonania jedno z dwóch zadań: wydostać się z pułapki labiryntu albo pokonać super-zło, które zamieszkało gdzieś pod ziemią. Przed takim zadaniem staje właśnie gracz w *Dunegon Master* - by wydostać się z lochów musi on zmierzyć się i pokonać ...Władcę Ciemności. Ot i tyle jeśli chodzi o warstwę fabularną w grze.

Dungeon Master, został wydany w 1987 roku przez firmę FTL Games. Gra pierwotnie została wydana na komputery Atari ST, w szybkim czasie stała się najpopularniejszym tytułem dostępnym na tę platformę, w pierwszym roku sprzedając aż 40 tysięcy egzemplarzy. Prawie taka sama wersja gry została wydana na „przyjaciółki" w roku 1988. Niestety, podczas tworzenia portu, twórcy zdali sobie sprawę, że nie uda im się stworzyć amigowej wersji gry, która działałaby przy 512kb pamięci, musieli oni podjąć ciężką decyzję i postawić wymóg posiadania 1MB pamięci, stając się tym samym pierwszą tak znaną grą, która miała takie, a nie inne wymagania. Na szczęście gra posiadała już nie małe grono fanów, tak więc sprzedaż produktu nie ucierpiała tak bardzo, dodatkowo, wspomogło to sprzedaż dodatkowych pamięci, które wkrótce stały się standardem wśród użytkowników Amig. Jeden z producentów kości pamięci w tamtych czasach, firma Tecno wydała nawet pakiet, w którym gracze w raz z pamięcią otrzymywali grę. Warto wspomnieć, że dzięki wykorzystaniu ekstra pamięci, twórcy zdecydowali się rozbudować sferę audio w grze. Korzystając z dobrodziejstw Amigi, dodali oni do gry efekty dźwiękowe 3D, dzięki czemu gracze mogli usłyszeć skąd nadchodzi potwór!

Jak na *dunegon crawlery* przystało, świat gry oglądamy z perspektywy pierwszej osoby. Pierwszym naszym zadaniem, zaraz po przekroczeniu wrót labiryntu

jest przejście przez *Hall Of Fame*. Jest to poziom, na którym znajdują się sarkofagi z uwięzionymi w nich wojownikami. Spośród 24 dostępnych postaci, my możemy wybrać cztery postacie, które staną się naszą drużyną. Jak na klasycznego RPG'a przystało, każdy z wojów różni się od siebie statystykami i profesją, wśród śmiałków znajdziemy: magów, barbarzyńców, złodziei, kapłanów a nawet ninje. Po wyborze drużyny, bo jak wiemy, „przed wyruszeniem w wyprawę należy zebrać drużynę" rozpoczynamy właściwą rozgrywkę wchodząc w sieć niekończących się labiryntów i tuneli. Podczas naszych podróży będziemy musieli troszczyć się o całą drużynę, zapewniając im wykwit oraz dobry sen, musimy pamiętać także o pochodniach, które rozświetlą nam drogę. Na szczęście interfejs gracza jest bardzo przejrzysty i wygodny, dając nam łatwy dostęp do ekwipunku oraz statystyk poszczególnych członków naszej kompanii. Tak samo łatwo możemy zmieniać szyk oraz oręż naszych wojaków, problemów niestety może dostarczyć system zaklęć. Jest on interesujący i naprawdę pozwala wczuć się w rolę maga, ale niestety jest bardzo trudny do opanowania, polega on bowiem na wyborze specjalnych znaków runicznych, które jeśli zostaną użyte w odpowiedniej kolejności pozwolą na rzucenie czaru. Pierwszy znak opisuje siłę zaklęcia, kolejne pozwalają na rzucenie właściwego czaru. Niestety, po użyciu zaklęcia nie jest ono nigdzie zapisywane i gracz nie może się do niego łatwo dostać, oznacza to, że za każdym razem, kiedy chcemy użyć jakiejś magicznej umiejętności będziemy musieli ponownie wybrać znaki. Jest to o tyle problematyczne, że ciężko je wszystkie spamiętać i czasem może się zdarzyć, że w wirze walki zamiast rzucić zaklęcie leczące, rzucimy na przykład zaklęcie które da nam magiczną pochodnię. Albo zamiast ogromnej i pięknej kuli ognistej rzucimy na przykład zaklęcie zwiększające zwinność. Podręczna lista rzuconych zaklęć była by przydatna, ale z drugiej strony rozumiem założenia twórców, chcieli oni bowiem wprowadzić system, który pozwoli na eksperymentowanie z czarami i da namiastkę prawdziwego rzucania zaklęć.

Jeśli chodzi o samą walkę, odbywa się ona w mini-turach. Chociaż fakt, że gra jest faktycznie „mini-turówką" jest całkowicie niewidoczny. Jest to spowodowane dynamiką starć, podczas walki jesteśmy w ciągłym ruchu, możemy okrążać wroga albo starać się zapędzić go w miejsce gdzie będzie nam łatwiej walczyć, możemy użyć wrót lochów, by starać się przygnieść przeciwnika. Musimy tylko pamiętać o tym, że walcząc w labiryncie często sami możemy skończyć w przysłowiowym kozim rogu. Uderzenia i czary wymierzane są naprzemiennie z przeciwnikami, chociaż są one z reguły tak szybkie, że ponownie element turowy jest tutaj niezauważalny.

Warstwa graficzna i dźwiękowa gry jest bardzo przeciętna, tekstury lochów nie zmieniają się przez całą grę. Elementem, który pozwala zauważyć nasz progres są coraz trudniejsi wrogowie, którzy na szczęście są bardzo zróżnicowani i wyglądają naprawdę ładnie. Armia Pana Ciemności składa się ze smoków, pełzających kamieni, ogromnych czerwi, mumii i innych paskudztw!

Gra pozbawiona jest muzyki, przez całą rozgrywkę słyszymy tylko odgłosy naszych kroków



albo złowrogie zgrzyty za ścianą, świadczące o tym, że wróg jest blisko. Podczas walki oczywiście usłyszymy dźwięk uderzanych mieczy, czy też lecących w naszym kierunku ognistych kul.

Pomimo słabej oprawy graficzno-dźwiękowej, gra nadrabia świetną mechaniką rozgrywki, fajnymi i zróżnicowanymi potworami oraz ciekawymi zagadkami, które musimy rozwiązać, by pokonać Pana Ciemności. Prawda jest taka, że każdy szanujący się fan gier RPG i klimatów fantasy w *Dungeon Master* zagrać musi, nawet by poznać się z protoplastą *dungeon crawlerów*, a potem jak już pokocha się ten tryb gier, koniecznie trzeba ograć dwie kolejne części *Dungon Master'a* (*Chaos Strikes Back* oraz *Dungon Master II*), w serię *Eye of the Beholder*, trylogię *Ishar* oraz wiele, wiele innych tytułów.

DUNGEON MASTER

Wydawca: **FTL Games**
Rok wydania: **1987**
Platforma: **Amiga**

3 2 8

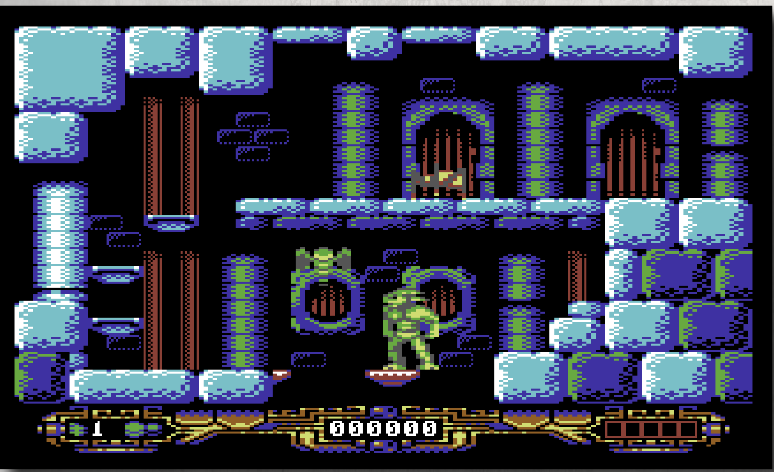
RECENZJA

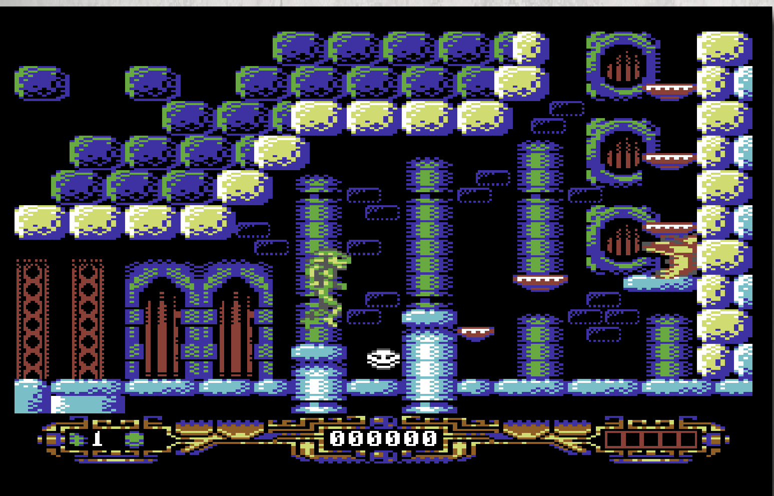
Soulless

Recenzja: Minimoog

Król Rizek, po wielu latach wojny, zarządził w swoim kraju pokój. Nie wszystkim się to jednak spodobało i zły czarnoksiężnik Kalen przemienił władcę w potwora, potem, pozbawiwszy duszy, zamknął w lochu. Dopiero sto lat później wielkie trzęsienie ziemi skruszyło mury więzienia. Rizek jest wolny, ale by mieć pełnię wolności, musi odzyskać duszę…

Taka jest fabuła gry *Soulless*, wydanej przez Psytronik w 2012 roku. Nie jest to już nowinka, ale na pewno rzecz dość świeża, a już koniecznie





godna zauważenia. Chcecie doświadczyć niezwykłej przygody? Chodźcie ze mną!

Od pierwszych chwil z *Soullessem* oczywiste jest, że mamy do czynienia z produktem najwyższej jakości. Bardzo solidne i płynne grafiki, wpadająca w ucho i przyjemna muzyka, wszystko dopracowane w najmniejszych szczegółach. Rozbudowany labirynt, jak na platformówkę przystało, sprawia, że grając w *Soulless* stajemy się częściami bardzo złożonej przygody. Bo w istocie jest co robić – mamy za zadanie przecież odnaleźć duszę króla Rizeka!

Główna misja nie należy do łatwych pod wieloma względami. Polega ona na odnalezieniu dwunastu kamieni z duszą oraz ustawieniu ich w specjalnej komnacie w odpowiedniej kolejności. Aby nie było zbyt łatwo kanciarzom, kolejność ta jest generowana losowo dla każdej rozgrywki.

Zdecydowanie nie jest to gra na pół godziny, ale raczej na dłuższe posiedzenie. Zaopatrzony w trzy podstawowe życia niewprawny gracz może wprawdzie szybko pożegnać się z rozgrywką, lecz odpowiednia ostrożność i cierpliwość doprowadzą nas do zakończenia. Gra jest trudna, a że coś takiego jak „trainer" w ogóle nie wchodzi w rachubę, i mnie daleko nie udało się zajść. Ale jest to tylko dowód na to, że czas niełatwych gier nie przeminął i że duch retro nie musi opierać się na sprzedawaniu przez Atari gier na Atari2600 pod postacią Atari Vault. Mamy tu najwyższą jakość, najlepsze retro, ale również i coś nowego.

Żeby nie było tak słodko, *Soulless* ma zasadniczą, przynajmniej z mojego punktu widzenia, wadę. Skok jest predefiniowany, więc nie można wpływać ani na wysokość, ani długość skoku. Gdy nie jest się przyzwyczajonym do takich rozwiązań – po której próbie przeskoczenia jakiejś przeszkody lub wskoczenia na coś może trafić szlag.

Polecam wszystkim wielbicielom platformówek, koneserom dobrego chiptune'u i osobom łasym na grafikę oraz ciekawą przygodę – bo nasycą się do pełna!

SOULLESS

Wydawca: **Psytronik**
Rok wydania: **2012**
Platforma: **C64**

Grafika: 10 Muzyka: 10 Grywalność: 6


STREFA RETRO
MHKI
MUZEUM HISTORII KOMPUTERÓW i INFORMATYKI
Adres siedziby:
pl. Oddziałów Młodzieży Powstańczej 1
40-061 Katowice
Zamawianie wycieczek:
zwiedzanie@muzeumkomputerow.edu.pl
Kontakt:
biuro@muzeumkomputerow.edu.pl
Tel./Fax: 32 413 08 90
Strona muzeum:
www.muzeumkomputerow.edu.pl
Znajdź nas na Facebooku

PROMOCJA

COMMODORE

TUTORIAL

Szybkie wstawianie punktów na bitmapie

Autor: Paweł Król, a.k.a. DJ Gruby/Protovision/TRIAD; Tłumaczenie: Neurocide

Aby wymyślić szybki algorytm stawiania punktów na bitmapie, najpierw musimy lepiej zrozumieć, co właściwie dzieje się w trakcie stawiania pojedynczego piksela na bitmapie. Przejdziemy przez wszystkie konieczne obliczenia krok po kroku, tak aby przygotować się na wszelkie możliwie komplikacje, które z pewnością pojawią się przed nami, kiedy będziemy oddalać się od środka ekranowego układu współrzędnych wraz z kolejnymi przesunięciami wartości X oraz Y.

Zakładam, że czytelnik jest już zaznajomiony z podstawowymi założeniami związanymi z rysowaniem punktów na mapie bitowej Commodore 64, gdyż nie zamierzam zagłębiać się w związane z tym detale, ani wyjaśniać, dlaczego ustawienie specyficznego bitu w danej komórce pamięci sprawia, że konkretny piksel zostanie wyświetlony na ekranie monitora. Oczywiście, nie pominę żadnego z ważnych szczegółów, ale w przypadku informacji podstawowych z omawianego zakresu zachęcam raczej do zapoznania się z tutorialami dostępnymi w sieci, tak abyśmy mogli skupić się na tym, co dla nas kluczowe.

PODSTAWOWE WSTAWIANIE PUNKTÓW

Mając współrzędne X i Y, możemy zacząć projektować zręby naszej procedury, która wstawi pojedynczy piksel na bitmapę w hires. Warto pamiętać, że wartość współrzędnej Y nie może przekraczać $c7, ze względu na to, że wysokość bitmapy to 200 pikseli. Chcemy uniknąć niepotrzebnych spowolnień, dlatego też pozbywamy się sprawdzania zbędnych warunków. Od teraz założymy, że nasza procedura oczekuje dwóch ośmiobitowych argumentów wprowadzanych do rejestrów X oraz Y, z przypisanymi wartościami konkretnych lokacji.

Definiowanie stałych

Warto upewnić się, że na początku każdego z plików z kodem źródłowym zostały zdefiniowane poniższe stałe, zanim jeszcze przystąpimy do kompilacji przykładów zaprezentowanych w tym artykule:

```
BITMAP      = $2000
BIT_MASK    = $fb
VECTOR      = $fd
```

Generator danych tablicowych (wyjaśniony później) wymaga alokacji niezbędnej pamięci dla poniższych tablic:

```
bitmap_y_hi    .dsb $100,$00
bitmap_y_lo    .dsb $100,$00
bitmap_shift   .dsb $100,$00
bit_and_mask   .dsb $100,$00
```

Dla wartości X i Y pomiędzy $00 a $07 wygląda to dość prosto:

```
lda #<BITMAP
sta VECTOR+0
lda #>BITMAP
sta VECTOR+1

lda #$00
sec
ror
dex
bpl *-2
sta BIT_MASK

lda (VECTOR),y
ora BIT_MASK
sta (VECTOR),y
```

Najpierw ustawiamy wektor strony zerowej na początku bitmapy. Potem obliczamy maskę bitową, której użyjemy później, aby ustawić piksel we właściwej pozycji wybranego adresu. Na końcu używamy rejestru Y jako wskaźnika dla operacji wprowadzenia bitu maski do aktualnej wartości bajtu.

Cóż, to było proste, ale załatwia to nam sprawę tylko w elementarnym przypadku, gdy stawiamy pixel w lewymgórnym rogu ekranu o wielkości 8x8 piksela.

Gdybyśmy potrzebowali podobnej metody, która wyczyści pixel, środkowa część kodu musi zostać zmodyfikowana

tak, aby zamiast tego generowała maskę dla operatora AND, i taką też maskę należy użyć w końcowej części procedury:

```
lda #<BITMAP
sta VECTOR+0
lda #>BITMAP
sta VECTOR+1

lda #$ff
clc
ror
sec
dex
bpl *-3
sta BIT_MASK

lda (VECTOR),y
and BIT_MASK
sta (VECTOR),y
```

Aby umożliwić ustawienie dowolnej wartości rejestru X musimy dodać jego 5 starszych bitów do VECTORA wskazującego na wybrany bit zawarty w bitmapie, najprościej zrobić to tak:

```
lda #>BITMAP
sta VECTOR+1
txa
pha
and #$f8
clc
adc #<BITMAP
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1

pla
and #$07
tax
lda #$00
sec
ror
dex
bpl *-2
sta BIT_MASK

lda (VECTOR),y
ora BIT_MASK
sta (VECTOR),y
```

No dobrze, procedura staje się coraz dłuższa i bardziej skomplikowana, ale ciągle obsłużymy nią tylko obszar 256x8 pixeli, więc w następnym kroku postaramy się ją rozszerzyć do docelowego rozmiaru 256x200 pixeli. Użyjemy do tego wartości wprowadzanych do rejestru Y, tak aby przesunąć VECTOR do punktu w pamięci oddalonego o $0140 bajtów, tyle razy, ile wskazuje na to starsze 5 bitów rejestru Y:

```
lda #>BITMAP
sta VECTOR+1
txa
pha
and #$f8
clc
adc #<BITMAP
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1

pla
and #$07
tax
lda #$00
sec
ror
dex
bpl *-2
sta BIT_MASK

tya
lsr
lsr
lsr
tax
beq *+19
inc VECTOR+1
clc
lda VECTOR+0
adc #$40
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1
dex
jmp *-16
tya
and #$07
tay

lda (VECTOR),y
ora BIT_MASK
sta (VECTOR),y
```

Właśnie tak wygląda standardowa procedura stawiająca pojedynczy punkt na bitmapie. Jest przejrzysta, spełnia swoją funkcję, jest jednak przy tym strasznie wolna. A dla wyższych wartości Y nawet bardzo wolna. Możemy przystąpić do jej optymalizacji.

Zauważmy, że nasza procedura rysuje pixele tylko w ograniczonym polu 256x200. Rozszerzenie jej do pełnego rozmiaru bitmapy (o szerokości 320 pixeli) nie powinno nastręczać trudności. Uznajmy, że będzie to świetne zadanie domowe: usprawnij procedurę tak, aby stawiały punkty na całym widocznym zakresie bitmapy – 320x200.

TABLICE, WSZĘDZIE TABLICE

Zajmiemy się teraz optymalizacją wszystkich wcześniejszych kalkulacji, tak aby wyświetlić piksel w docelowym miejscu i równocześnie nie zużywać aż tylu cykli obliczeniowych. Czego będziemy potrzebować, aby tego dokonać? Odpowiedź znajdziesz w tym akapicie: Tablic! Postaramy się przeliczyć wcześniej tyle informacji, ile tylko zdołamy i przechowamy je następnie w pamięci w postaci tablic.

Prawdopodobnie zauważyłeś już pewne prawidłowości w tym, jak poszczególne wartości zmieniają się z dla różnych współrzędnych X i Y. Te regularności mogą z łatwością zostać użyte do wygenerowania danych, które zasilą nasze tablice.

Zacznijmy od maski bitowej, której użyjemy do określenia, który dokładnie pixel ma być ustawiony w pamięci w miejscu wskazanym przez obliczony w zmiennej VECTOR. To wartość przypisana do zmiennej BIT_MASK (która, jak założono, umieszczona jest na stronie zerowej). Nie jest to może najwydajniejsza metoda obliczeń, jednak w prosty sposób demonstruje użycie tablic, wyjaśnia jak zapełnić je danymi oraz ilustruje odniesienia do nich wewnątrz naszej procedury.

A zatem jaki wzorzec możemy tutaj dostrzec?

```
$80,$40,$20,$10,$08,$04,
$02,$01
```

...który powtarza się w pętli.

Jeśli obliczymy sobie tabelę wszystkich możliwych wartości maski bitowej w odniesieniu do współrzędnej X wybranego piksela , nasza procedura uprości się do:

```
lda #>BITMAP
sta VECTOR+1
txa
pha
and #$f8
clc
adc #<BITMAP
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1
tya
lsr
lsr
lsr
tax
beq *+19
inc VECTOR+1
clc
lda VECTOR+0
adc #$40
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1
dex
jmp *-16
tya
and #$07
tay

pla
tax

lda (VECTOR),y
ora bit_mask,x
sta (VECTOR),y
```

Jedynym powodem, dla którego współrzędna X jest wrzucana na stos, a potem z niego ściągana, jest to, że rejestr X jest używany jako wskaźnik dla pętli liczącej VECTOR pozycji bazowej dla współrzędnej Y (wkrótce to poprawimy). Zwróć jeszcze uwagę na najważniejszą zamianę. Nie dbamy już o stałe obliczanie wartości zmiennej BIT_MASK., Jest ona po prostu pobierana z dedykowanej tablicy, która została obliczona w momencie uruchomienia programu. Poniżej znajdziesz kod źródłowy przykładowego generatora tablic:

```
ldx #$00
lda #$00
sec
ror
bcs *+9
sta bit_mask,x
inx
jmp *-7
cpx #$00
bne *-15
```

Przykład ten ilustruje jedną ważną ideę. Wartość X służy tylko jako offset do pobierana wartości z przeliczonej wcześniej tablicy . To kluczowe, ponieważ dzięki takim uproszczeniom możemy posunąć się o krok dalej i w konsekwencji przyspieszać wykonywanie się kodu.

Kontynuując... W następnym kroku użyjemy wartości współrzędnej Y aby wskazać miejsce w pamięci, gdzie przechowywany jest bit z informacją o wybranym pikselu. Poniżej prawidłowość, którą da się zauważyć:

```
$0000,$0001,$0002,$0003,$
0004,$0005,$0006,$0007

$0140,$0141,$0142,$0143,$
0144,$0145,$0146,$0147

$0280,$0281,$0282,$0283,$
0284,$0285,$0286,$0287
```

W zasadzie mamy tu dwa różne wzorce, która nakładają się na siebie.

Pierwszy: każda następna wartość jest większa o 1 w cyklu pomiędzy $00 a $07.
Drugi: bazowa wartość dla każdego elementu jest powiększana o $140 dla każdej ósmej wartości i nie jest kasowana na granicy cyklu.

Zwróćmy również uwagę na następujący fakt: wartości, które bierzemy pod uwagę dla offsetu Y tablicy, musimy podzielić na dwie odrębne tablice, ponieważ docelowe wartości przekroczą $ff. Otrzymamy

zatem 16-bitowy offset, który może być przechowywany wyłącznie w dwóch oddzielnych bajtach. Wiedząc to, jesteśmy już bliscy kolejnej optymalizacji procedury stawiania pixeli:

```
lda bitmap_y_hi,y
sta VECTOR+1
txa
and #$f8
clc
adc bitmap_y_lo,y
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1

ldy #$00
lda (VECTOR),y
ora bit_mask,x
sta (VECTOR),y
```

A tu możecie zobaczyć przykładowy skrypt, który generuje zawartość tablicy razem z offsetami bitmapy (zarówno dla młodszego jak i dla starszego bajtu 16-bitowej wartości):

```
ldx #$00
lda #<BITMAP
sta VECTOR+0
lda #>BITMAP
sta VECTOR+1
lda VECTOR+0
sta bitmap_y_lo,x
lda VECTOR+1
sta bitmap_y_hi,x
inx
inc VECTOR+0
lda VECTOR+0
and #$08
beq *-17
inc VECTOR+1
clc
lda VECTOR+0
adc #$38
sta VECTOR+0
bcc *+4
inc VECTOR+1
cpx #$00
bne *-34
```

Trzeba mieć na względzie fakt, że każda wartość offsetu bitmapy jest już obliczona dla końcowej lokacji pamięci jej danych, dlatego inicjalizacja adresu BITMAP do tymczasowego wektora tworzy wskaźniki wartości dla ostatecznych offsetów bitmapy, aby offset nie musiał być dodawany do jej potencjalnego adresu początkowego. Pozwala to pozbyć się nam poprzednio zadanego przypisania początkowemu VECTOROWI wartości wskazującej na sam początek BITMAP, który jest wówczas przesunięty do odpowiednich współrzędnych X i Y.

Wreszcie przeanalizujmy problem polegający na obliczaniu, jak bardzo VECTOR musi zostać przesunięty w prawą stronę ekranu, w zależności od dostarczonej wartości współrzędnej X. W tym celu sprawdźmy, czy uda nam się dostrzec tutaj jakiś wzór:

```
$00,$00,$00,$00,
$00,$00,$00,$00

$08,$08,$08,$08,
$08,$08,$08,$08

$10,$10,$10,$10,
$10,$10,$10,$10
```

...I tak dalej. Widzimy pogrupowane po 8 identyczne wartości. Każda następna grupa zostaje powiększona o $08 w stosunku do poprzedniej. Nasza optymalizacja kodu nie tylko pozwoli usunąć konieczność obliczania konkretnego przesunięcia VECTOR, ale także zapewni prawidłową wartość dla indeksu Y w ostatecznej wersji procedury stawienia pikseli:

```
lda bitmap_y_hi,y
sta VECTOR+1
lda bitmap_y_lo,y
sta VECTOR+0

ldy bitmap_shift,x
lda (VECTOR),y
ora bit_mask,x
sta (VECTOR),y
```

Natomiast obliczenie danych do tablicy jest proste jak budowa cepa:

```
lda #$00
tax
ldy #$00
sta bitmap_shift,x
inx
iny
cpy #$08
bne *-7
clc
adc #$08
cpx #$00
bne *-16
```

Największą zaletą tej procedury jest stały czas jej wykonywania. Pozwala to bardzo precyzyjnie rozplanować czas wykonywania dla efektu dema. A ponieważ jest także bardzo szybkie możemy postawić 10 do 20 razy więcej pikseli na ekranie w tej samej jednostce czasu, niż moglibyśmy zmieścić używając oryginalnej procedury.

Kończymy nasze optymaliacje z uproszczonym algorytmem, który jest nie tylko szybki, ale również czytelny i prosty do zrozumienia. Teraz 8 linijek kodu wystarczy, aby postawić pixel w dowolnym miejscu bitmapy o rozmiarze 256 na 200. Całkiem nieźle, prawda?

CO DALEJ?

Powyższa procedura rysuje piksele tylko na przestrzeni ekranowej ograniczonej wymiarem 256x200. Jak wspomniałem wcześniej, rozważaliśmy jej rozszerzenie tak, aby umożliwiała działania na całym widocznym obszarze bitmapy.

W tym celu musimy upewnić się, że dziewięciobitowa wartość zostanie przypisana do współrzędnej X, zanim zostanie wywołana nasza procedura. Można to osiągnąć posługując się dwoma ośmiobitowymi zmiennymi, umieszczonymi na przykład na stronie zerowej. Można też zostać tylko przy rejestrze X i dodatkowo ustawić pojedynczy bit jako flagę wskazującą, czy ustawiony jest dziewiąty bit jej wartości lub nie (wykorzystanie operacji przeniesienia jest tu dobrym pomysłem). Jeśli bit jest ustawiony będziemy wiedzieć, że starszy bit zmiennej VECTOR musi zostać powiększony o wartość 1 aby wskazywać na lokalizację o $100 bitów prawo.

Stawianie punktów na bitmapie wielokolorowej można zrealizować bez posługiwania się tego rodzaju sztuczkami, wykorzystując fakt, że poszerzone piksele w multikolorze pozwalają na stawianie punktów tylko w zakresie 160x200.

Subtelna różnica pomiędzy hires-em a multikolor-em wynika z faktu, że nie wystarczy tylko i wyłącznie ustawić odpowiednie bity w pamięci bitmapy, musimy również wyczyścić bity poprzednio wyświetlanego koloru na tych samych współrzędnych. Nie miało to miejsca w hiresie, gdzie każdy pixel jest tam albo ustawiony, albo wyczyszczony. W multikolorze każdy bit może posiadać jedną z czterech możliwych kombinacji reprezentujących różne wartości kolorów.

```
00 - kolor tła ($d020)
01 - kolor z bitów 4-7 pamięci ekranu
10 - kolor z bitów 0-3 pamięci ekranu
11 - kolor z bitów 0-3 pamięci ekranu
```

W związku z tym niewielka modyfikacja algorytmu wymagać będzie dodatkowego kroku – zresetowania oryginalnej wartości piksela przed ustawieniem nowej wartości. Musimy także skorzystać z przygotowanych trzech różnych wersji procedury, po jednej dla każdego możliwego koloru:

```
lda bitmap_y_hi,y
sta VECTOR+1
lda bitmap_y_lo,y
sta VECTOR+0

ldy bitmap_shift,x
lda (VECTOR),y
and bit_and_mask,x
ora bit_and_mask_11,x
sta (VECTOR),y
```

Zauważmy, że ten konkretny przykład wybiera maskę ORA w kolorze reprezentowanym przez kombinację bitów „11”. Zachęcam do dalszego eksperymentowania z kodem tej procedury.

PODSUMOWANIE

Dziękuję za wytrwałość w śledzeniu naszych wspólnych zmagań w stawianiu punktów na bitmapie. Jak widać stawianie punktów na bitmapie C64 można zaimplementować w sposób wydajny i elegancki. Ostateczny algorytm zaprezentowany w niniejszym artykule jest wystarczająco szybki, aby użyć go w demie wymagającym rysowania dziesiątków, a nawet setek pikseli na każdą klatkę animacji. Możesz śmiało wykorzystać te techniki w swojej własnej pracy. Życzę dużo dobrej zabawy. Jeśli pojawią się jakiekolwiek pytania w tej sprawie, na które nie znajdziesz odpowiedzi w niniejszym tutorialu, nie zwlekaj i skontaktuj się bezpośrednio ze mną. Na pewno postaram się pomóc.

Mp3info

Recenzja: Don Rafito

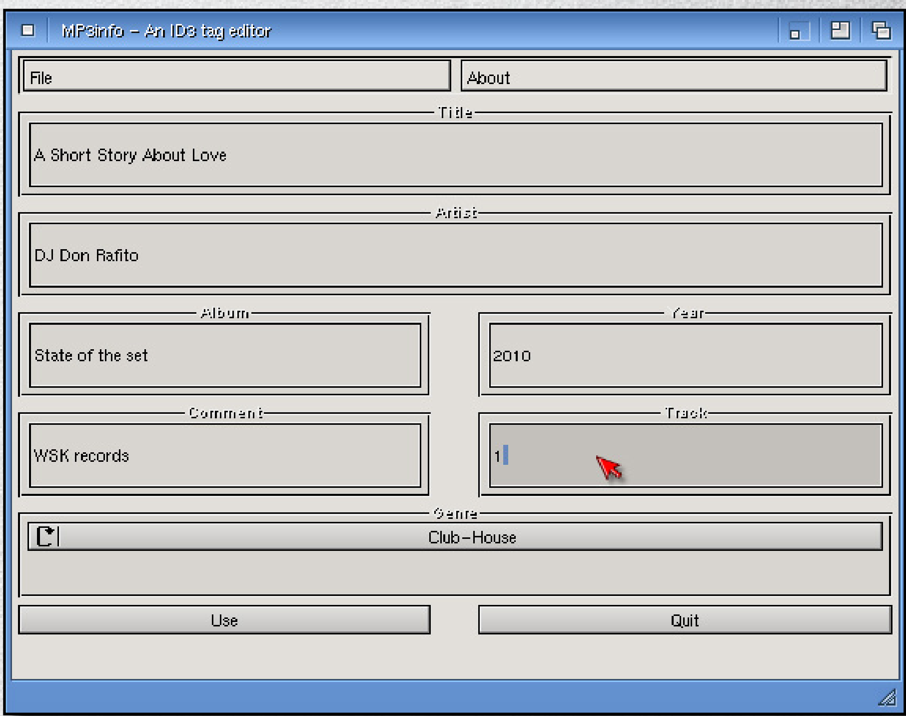
Aros, jako alternatywa AmigaOS'u na współczesne i wszędobylskie platformy o architekturze x86, coraz częściej udowadnia, że zmierza w dobrym kierunku. Użytkownicy tego systemu z dnia na dzień mają dostęp do coraz większej ilości oprogramowania, które niekiedy spokojnie może konkurować pod względem funkcjonalności z „wiodącą marką".

Ile razy zdarzyło się wam, że dany odtwarzacz muzyki (np. w smartfonie) nieprawidłowo odtwarzał utwory? Nie respektując wybranej przez nas play listy skakał po albumach lub po gatunkach muzycznych. Winę za to całe zamieszanie ponosi zazwyczaj sam odtwarzacz, który często sprawdza tagID3, czyli dodatkowe informacje zapisane w pliku muzycznym. Oczywiście chodzi o plik mp3. Jeśli dane te są niepełne lub chaotycznie wypełnione nasz odtwarzacz będzie je bezładnie odtwarzał.

Edycja takich danych pozwala na posortowanie utworów, gdyż dopasowuje je do konkretnego wykonawcy, albumu, czy też gatunku muzycznego. Dzięki temu nasz odtwarzacz nie będzie błądził po karcie pamięci, tylko odtworzy konkretne utwory z wybranej przez nas listy przypisanej do określonego albumu lub wykonawcy.

W niektórych systemach operacyjnych opcja edycji tagID3 jest dostępna bezpośrednio po wywołaniu dodatkowego menu na konkretnym pliku mp3, w innych natomiast potrzebna jest dodatkowa aplikacja.

Dzięki Ricardo Cerqueira, użytkownicy systemu Aros mogą również skorzystać z możliwości edycji tagID3 na swoich komputerach, a to dzięki programowi Mp3Info, opartym na GNU General Public License.



Po ściągnięciu archiwum programu i rozpakowaniu go w dowolnym miejscu, od razu możemy przejść do pracy. Po uruchomieniu otworzy nam się okno wyboru, w którym aplikacja prosi nas o wskazanie konkretnego utworu mp3. Po jego załadowaniu otworzy się okno z bardzo intuicyjnym interfejsem, podzielonym na siedem części: tytuł, artysta, album, rok, komentarz, numer ścieżki i gatunek muzyczny. Sprawa wygląda prosto, gdyż zwyczajnie edytujemy wpisy w ramkach, nadając im żądane przez nas nazwy, przy czym ostatnia ramka to lista wyboru, w której wskazujemy pasujący do edytowanego utworu gatunek muzyczny. Klikamy „Use" i gotowe.

Proste, łatwe i przyjemne. Programik niewiele waży, po rozpakowaniu nieco ponad 2MB, a z pewnością nie raz się przyda i warto mieć go w czeluściach swojego twardego dysku.

JOHNNY PRZEDSTAWIA



TELEFON

